ВСЕ О ВИРТУАЛЬНОМ ФУТБОЛЕ

PC PS2 **XBOX** GAMECUBE **HARDWARE** MOBILE **HOME ENTERTAINMENT**

12

XS MAGAZINE

XS MAGAZINE

#12 декабрь 2005 [ЭКС-ЭС МЭГЭЗИН]

ИГРЫ. ГАДЖЕТЫ. СТИЛЬ ЖИЗНИ

TOKYO GAME SHOW 2005 ЗАЖИГАЕТ!

QUAKE 4

НОВЫЙ СТАНДАРТ КАЧЕСТВА

REVIEW

AGE OF EMPIRIES 3
FAHRENHEIT
BLACK & WHITE 2
МЕТРО-2
SPARTAN: TOTAL WARRIOR
RAGNAROK ONLINE

PREVIEW

TOMB RAIDER: LEGEND
SPORE
EX MACHINA

DVD-ДИСК С ИГРОЙ В КОМПЛЕКТЕ

НАЙДИ СВОЮ ТЕРРИТОРИЮ

СЕРГЕЙ ЖУКОВ О СВОЕЙ ОНЛАЙН-ИГРЕ

SOLITARY PUBLISHING

ISSN 1813-6052

XS MAGAZINE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ. ТЕХНОЛОГИИ РАЗВЛЕЧЕНИЙ / №12 декабрь 2005

Акелла

World Racing 2

КРИ 2005 ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ-ЛОКАЛИЗАТОР

PLAYLOGIC®
game publisher & developer

Каждый, кто хоть раз в жизни выжимал в пол педаль акселератора, вцепившись в руль спорткара, обязательно захочет повторить пережитое. И только **World Racing 2** предложит вам для этих целей дюжины автомобилей от самых известных производителей, десятки трасс в Италии, Египте и даже на Гавайях. Стоит ли добавлять, что система повреждений позволит вдребезги разбить Lamborghini и Ferrari, а поклонники ретромобилей смогут поучаствовать в гонках послевоенных времен!

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Огромный выбор моделей реально существующих автомобилей, созданных по лицензии концерна Volkswagen
- Гибкая настройка сложности: игра угодит как любителям аркадных гонок, так и поклонникам симуляторов
- Продвинутая система расчета повреждений, реалистичная физика поведения машины на дороге
- Разнообразные режимы многопользовательской сетевой игры
- Несколько десятков детально проработанных трасс
- Возможность тюнинга своего авто

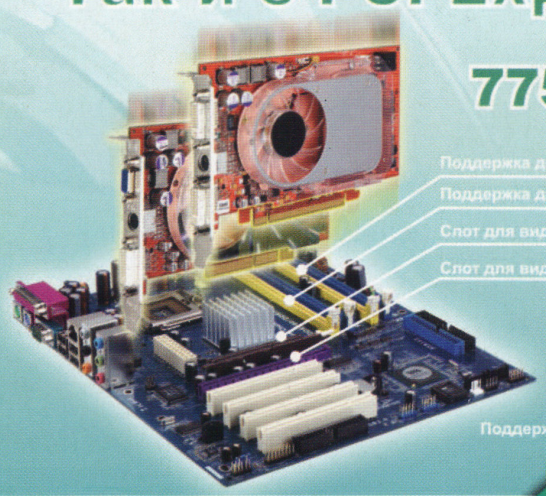
СОЮЗ М.видео ВИДЕОЛЕНД

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М-Видео" и "ВидеоЛенд"

© 2005 "Akella"
© 2005 "Playlogic"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

Акелла

Видеокарта (VGA) совместимая как с AGP, Так и с PCI Express интерфейсами



775Dual-880Pro

Поддержка двухканальной памяти DDRII
Поддержка двухканальной памяти DDRI
Слот для видеокарты AGP
Слот для видеокарты PCI Express

Поддержка SATA, RAID, 7.1-канального звука

Вперёд в будущее С ASRock!

Материнская плата Мы достигли Совершенства!

775VM800

Для центрального процессора Intel EM64T CPU*

LGA775 для процессора Intel P4 на базе чипсета VIA PM800

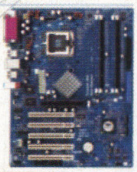
- FSB800MHz, память DDR400, AGP8X
- Встроенное 3D графическое ядро UniChrome Pro
- Hybrid Booster - Безопасная технология разгона ASRock
- Поддержка SerialATA 1.5Gb/s, RAID 0,1,JBOD, SATA HDD Hotplug («горячее подключение»)
- 5.1-канальный звук, 10/100 Ethernet LAN
- ASRock I/O Plus: поддержка 6 портов USB2.0

*Для получения полного списка поддерживаемых ЦП, обратитесь по адресу http://www.asrock.com/support/CPU_support/Intel-support.htm

775V88+

Для центрального процессора Intel EM64T CPU*

LGA775 для процессора Intel P4 на базе чипсета VIA PT880

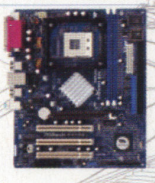


- FSB800MHz, двухканальная память DDR400, AGP8X
- 3-фазная схема питания, совместимая с процессорами Intel 04B/04A
- Hybrid Booster - Безопасная технология разгона ASRock
- Поддержка SerialATA 1.5Gb/s, RAID 0,1,JBOD, SATA HDD Hotplug («горячее подключение»)
- 5.1-канальный звук, 10/100 Ethernet LAN
- ASRock I/O Plus: поддержка 6 портов USB2.0

*Для получения полного списка поддерживаемых ЦП, обратитесь по адресу http://www.asrock.com/support/CPU_support/Intel-support.htm

P4VM800

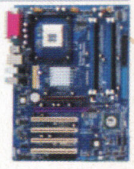
Socket 478 для процессора Intel P4 на базе чипсета VIA PM800



- FSB800MHz, память DDR400, AGP8X
- Встроенное 3D графическое ядро UniChrome Pro
- Hybrid Booster - Безопасная технология разгона ASRock
- Поддержка SerialATA 1.5Gb/s, RAID 0,1,JBOD, SATA HDD Hotplug («горячее подключение»)
- 5.1-канальный звук, 10/100 Ethernet LAN
- ASRock I/O Plus: поддержка 6 портов USB2.0

P4Dual-880Pro

Socket 478 для процессоров Intel P4 и Celeron D на базе чипсета VIA PT880 Pro



- FSB800MHz, двухканальная память DDR400
- Графический слот PCI Express поддерживает видеокарту PCI Express , Слот AGP8X поддерживает видеокарту AGP8X
- Мультимониторность: возможность подключения до четырех мониторов
- Поддержка SerialATA 1.5Gb/s, RAID 0,1,JBOD, SATA HDD Hotplug («горячее подключение»)
- 2 порта ATA 133, 7.1-канальный звук, 10/100 Ethernet LAN
- ASRock 8CH I/O: поддержка 4 портов USB2.0

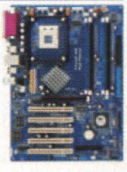
K8Upgrade-VM800

Socket 754 для процессоров AMD 64-bit Athlon 64 И 32-bit Sempron на базе чипсета VIA K8M800

- Поддержка процессоров AMD для Socket 754 с частотой шины (FSB) 800 МГц (1.6GT/s) , Память DDR400
- Поддержка Hyper-Transport и технологии AMD Cool 'n' Quiet
- ASRock Future CPU Port: интерфейс модернизации Socket 939 для платы ASRock 939CPU (дополнительно)
- Встроенное 3D графическое ядро UniChrome Pro в чипсет VIA K8M800
- Hybrid Booster - Безопасная технология разгона ASRock
- Поддержка SerialATA 1.5Gb/s, RAID 0,1,JBOD, и «горячего» подключения (Hotplug) SATA HDD
- ASRock I/O Plus: поддержка 6 портов USB2.0

P4V88+

Socket 478 для процессора Intel P4 на базе чипсета VIA PT880



- FSB800MHz, двухканальная память DDR400, AGP8X
- Hybrid Booster - Безопасная технология разгона ASRock
- Поддержка SerialATA 1.5Gb/s, RAID 0,1,JBOD, SATA HDD Hotplug («горячее подключение»)
- 5.1-канальный звук, 10/100 Ethernet LAN
- ASRock I/O Plus: поддержка 6 портов USB2.0

* Комплектация и внешний вид продукции может изменяться без уведомления. * Бренд и названия продукции являются торговыми марками соответствующих компаний. * Любые изменения, внесенные пользователем, не покрываются гарантией.

VIA we connect

elko Grow to Succeed
Москва
Тел. (095) 234-9939
Санкт-Петербург
Тел. (812) 718-6222
http://www.elko.ru

OCS Холдинг Национальная компьютерная корпорация
Москва
Тел. (095) 995-2575
Санкт-Петербург
Тел. (812) 324-2860
http://www.ocs.ru

НИКС Компьютерный супермаркет
Москва
Тел./факс (095) 974-3333
http://www.nix.ru

ULTRA ELECTRONICS
Москва
Тел. (095) 775-7566
Санкт-Петербург
Тел. (812) 336-3777
http://www.ultracomp.ru

ASRock
www.asrock.com

Смотри кино, играй в игру

в продаже с декабря

полностью на русском языке!

PlayStation 2 и PSP

vellod impex

PlayStation 2

PSP

united international pictures

Товар сертифицирован.

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 787 07 75, e-mail: sales@vellod.ru

PETER JACKSON'S KING KONG

THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

www.kingkonggame.com

UBISOFT™

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved.

Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Платформа PC

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

Оле!

Пришел и мой черед «запалить свои щи». Развиртуализироваться, так сказать. Честно признаюсь, не собирался, но коварный арт-директор и штатный фото-охотник Миша Огородников подкрался неожиданно, что заметно по ракурсу съемки. Вылез откуда-то из под соседнего стола. Не иначе в засаде сидел. Он же и «обрадовал» меня назначением на роль главного краснобая и зазывалы текущего номера. Все эмоции по этому поводу отлично читаются у меня на лице. Выразительно, надеюсь? Но не воспользоваться предоставленной трибуной было бы просто глупо. Мне есть, что вам сообщить.

Об играх (о работе) писать не буду, для этого есть журнал, а сил нет (на фотографии я запечатлен аккурат в момент сдачи номера). Есть куда более актуальная и волнующая тема. А именно, «тайна» происхождения моего псевдонима — Перестукин. С ужасом обнаруживаю, что даже ровесники не имеют ни малейшего понятия, откуда позаимствована эта фамилия. Когда я осознал, что мое партийное прозвище воспринимают без тени иронии, звонят на работу и домой с просьбой «позвать Перестукина», я насторожился. Когда же я решил тактично проверить, под каким именем меня воспринимают окружающие, прошиб озноб. Долго всех разубеждал, что это такой псевдоним, показывал паспорт, пытался выудить из памяти собеседников детские воспоминания о том, настоящем Перестукине, двоечнике и второгоднике. Вроде как сработало. А ведь кто-то до сих пор уверен, что есть такой Витя Перестукин из XS, клевый такой парень, только фамилия у него смешная. Учите матчасть, в конце-концов.

Виктор «Перестукин» Зуев
заместитель главного редактора

XS MAGAZINE

Журнал об интерактивных развлечениях
№ 12 декабрь 2005

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия
ПИ №ФС77-19554 от 14.02.2005

Выходит 1 раз в месяц

Ждем писем читателей по адресу:
xs@solitary.ru
127287 г. Москва, а/я 24, XS Magazine

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Андрей Дронин *andrey_dronin@solitary.ru*

Арт-директор
Михаил Огородников *mikhail_ogorodnikov@solitary.ru*

Заместитель главного редактора
Виктор Зуев *viktor_zuev@solitary.ru*

Редакторы
Кирилл Аврорин, Олег Коровин, Дмитрий Чернов

Редактор DVD
Святослав Торик

Литературный редактор
Марина Волнорезова

Дизайнеры
Андрей Кудияров, Сергей Соломоник

Над номером работали:
Иван Белявский, Петр Дядушко, Евгений Закиров, Илья Зинин, Роман Иванцов, Олег Иноземцев, Александр Лашин, Роман Овсянников, Максим Петренчук, Сергей Поваляев, Александр Садко, Святослав Торик, Артур Циленко

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Руководитель отдела
Евгений Абдрашитов
evgeny_abdrashitov@solitary.ru
тел. 504-18-63

Менеджеры отдела рекламы
Наталья Болотина, Наталья Ивановская
advert@solitary.ru
тел. 589-11-15

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Руководитель отдела
Александр Ефимов *alexander_efimov@solitary.ru*

SOLITARY PUBLISHING

Учредитель и издатель
ЗАО «Solitary Publishing»

Генеральный директор
Александр Ефимов *alexander_efimov@solitary.ru*

Издатель
Сергей Лянге *serge_lange@solitary.ru*

ТИПОГРАФИЯ
OY «ScanWeb»
Korjaalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

ТИРАЖ
42 000 экз

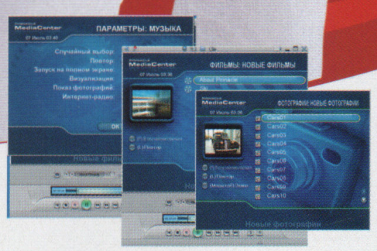
ЦЕНА СВОБОДНАЯ

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не редактируются и не корректируются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на XS Magazine строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Pinnacle PCTV

Тюнер, который превратит твой ПК в развлекательный центр!

9 наград Emmy
За технические достижения



110i

Внутренний тюнер для аналогового ТВ и радио

100e

Внешний тюнер для аналогового ТВ

100i

Внутренний тюнер для аналогового ТВ

В комплект всех тюнеров включена программная оболочка MediaCenter

Официальный представитель в России

Тел. (095) 783-55-45
e-mail: dealer@pinnaclesys.ru

Полный список партнеров Pinnacle Systems смотрите на сайте www.pinnaclesys.ru

MC CLUB MULTIMEDIA CLUB
Эксперты в мультимедиа с 1991

pinnacle
A division of Avid

XS MAGAZINE содержание

ИГРЫ. ГАДЖЕТЫ. СТИЛЬ ЖИЗНИ

№12 ДЕКАБРЬ 2005

На обложке:
Уэйн Руни на мгновение опережает Рональдиньо в борьбе за виртуальный мяч.

www.solitary.ru

EDITORIAL СЛОВО 04

LOADING ЗАГРУЗКА
FIFA 06 08
Ninja Gaiden Black 10

NEWS НОВОСТИ
Новости 12
Российские релизы 24
Репортаж по Tokio Game Show 28

COVER STORY НА ОБЛОЖКЕ
Страсти по футболу 32
FIFA 06 34
Pro Evolution Soccer 5 36
Высшая лига. Pro Evolution Soccer 5 против FIFA 06 38
FIFA 06 GBA 39
Английская болезнь 40
FIFA Manager 06 43
Football Manager 2006 44
Футбольные пятиминутки 46
В андерграунде 50

FEATURE СПЕЦ
Интервью с GFI UA, разработчиками игры «Комбат» 32
Найди свою территорию 52
Афоризмы с того света 56
Мода 58

PREVIEW В ПРОЕКТЕ
Prey 60
Tomb Raider: Legend 64
Spore 66
Ex Machina 68
Fatal Frame 3 70
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble 72
Diver: Deep Water Adventures 74

REVIEW РЕЦЕНЗИИ
Quake 4 78
Age of Empiries 3 82
Fahrenheit 86
Kingdom under Fire: Heroes 88
The Suffering: Ties That Bind 90
Dragonshard 92
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 94
Bet On Soldier 96
Black & White 2 98
Ragnarok Online 100
Ultimate Spider-Man 102
Метро-2 104
Spartan: Total Warrior 106
Warhammer 40,000: Dawn of War - Winter Assault 108
Rome: Total War - Barbarian Invasion 109
Ninja Gaiden Black 110
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects 111
Восточный фронт 112
Brothers in Arms: Earned in Blood 113
Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: The Pumpkin King 114
Ultimate Spider-Man GBA 114
Братки 116

COLUMNS АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ
Неделька творения 119
Виртуальная энтомология 120
Киноигры 121

МУЛЬТИМЕДИЯ И ОБУЧАЮЩИЕ ПРОГРАММЫ 122

RETRO РЕСТАВРАЦИЯ
Футбол для ленивых 124

HARDWARE ЖЕЛЕЗО
Новости 128
Новинки 132
Тема номера 134
Одиночные тесты 140
Девайс месяца 144
Гаджеты 146
В деталях 148
Ретро 150
XS конфигурация 152

MOBILE ТЕЛЕФОНЫ И КПК
Мобильные телефоны и смартфоны 154
Игры для телефонов 158
Игры для КПК 160

MEDIA В КУРСЕ
Музыка с iRiver 162
Кино 166
DVD 168
Интернет
XS рекомендует 172

КОНКУРС
FAIRPLAY 176

реклама

1С	4-я обложка
1С	15
1С	21
1С	25
1С	63
1С	81
Акелла	2-я обложка
Акелла	17
Акелла	23
Акелла	85
Бука и Vellod Impex	2-3
Бука	19
Союз	153
ASRock	1
Vellod Impex	71
Vellod Impex	73
Mediahouse	123
MultimediaClub	5
PS2OMR	115
выставка Home Cinema & Interactive	75
Gamepark	3-я обложка

Здесь могла бы быть ваша реклама...

Телефоны отдела рекламы XS Magazine: (095) 685-49-13, 504-18-63

содержание DVD

DVD VIDEO

GAMEPLAY

Battlefield 2: Modern Combat
Bounty Hounds
Brothers in Arms: Earned in Blood
Diver: Deepwater Adventures
Shrek SuperSlam
Star Wars: Battlefront 2
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Movies
The Witcher

GAME TRAILERS

Prince of Persia: Two Thrones
Quake IV
SSX On Tour
Tony Hawk's American Wasteland
Адреналин-Шоу

MOVIE TRAILERS

Dreamer
Fun with Dick & Jane
Jarhead
Last Holiday
The Weatherman
Добрыня Никитич и Змей Горыныч
Дневной Дозор
Параграф 78

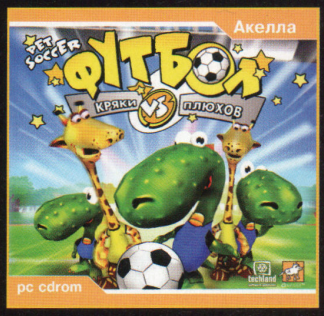
DVD ROM

ДЕМО-ВЕРСИИ

Aurora Watching
Cold War
Glide'n'Collect
Peter Jackson's King Kong
Pro Evolution Soccer 5
UFO: Aftershock
Vietkong 2
Мама не горюй
Стальные Монстры

ВИДЕОРОПИКИ

Battlefield 2: Modern Combat
Bounty Hounds
Brothers in Arms: Earned in Blood
Curios George
Diver: Deep Water Adventures
Prince of Persia: Two Thrones
Quake IV
Shrek: SuperSlam
SSX On Tour
Star Wars: Battlefront 2
The Elder Scrolls IV: Oblivion
Tony Hawk's American Wasteland
The Movies
The Witcher
Адреналин-Шоу



В ПОДАРОК

Полная лицензионная версия игры "Футбол: Кряки против Клюхов". Благодарим компанию Akella за любезно предоставленную игру.

подписка

В стоимость подписки уже включена почтовая доставка заказными бандеролями.

Стоимость одного номера	135 р.
Стоимость подписки на полгода (6 месяцев)	810 р.
Стоимость подписки на 1 год	1620 р.

● Оплата по этой квитанции действительна до 31 декабря 2005 года.

● Почтовый адрес для писем по вопросам подписки: *123995, Москва, пр-т Маршала Жукова, 4, Агентство «Роспечать», Отдел Прямой Подписки.*

● Чтобы подписаться, нужно вырезать (или воспользоваться ксерокопией), заполнить и отнести в ближайшее отделение связи прилагающуюся квитанцию.

● При заполнении необходимо разборчиво указать:
- *название организации*
- *получателя*
- *почтовый индекс*
- *адрес для доставки*
- *количество номеров*
- *сумму вашего заказа*

● При оплате платежным поручением, вам необходимо отправить заявку на подписку и затребовать счет к оплате любым удобным способом.

● Сделать это можно:
- *по телефону: (095) 101 25 52*
- *по e-mail: podpiska@rosp.ru*

● Оплату необходимо произвести до первого числа подписного месяца. Подписка производится только на территории Российской Федерации.

● Копию оплаченной квитанции вы должны выслать в адрес редакции XS Magazine:
Улица Генерала Рычагова, дом 26.
Телефон: (095) 154-98-47
Телефон/Факс: (095) 589-11-15
E-mail: subscribe@solitary.ru

ИЗВЕЩЕНИЕ

ЗАО «Солитари Паблишинг» ИНН 7705625678 КПП 770501001
р\с 40702810538090113308 в Сбербанке России г. Москва
Мещанское ОСБ 7811 БИК 044525225 к\с 30101810400000000225

ФИО: _____

Адрес для доставки: _____

_____

_____

Подписка на журнал «XS Magazine»
С №_____ по № _____

КАССИР

Плательщик (подпись):

Сумма, руб.

КВИТАНЦИЯ

ЗАО «Солитари Паблишинг» ИНН 7705625678 КПП 770501001
р\с 40702810538090113308 в Сбербанке России г. Москва
Мещанское ОСБ 7811 БИК 044525225 к\с 30101810400000000225

ФИО: _____

Адрес для доставки: _____

_____

_____

Подписка на журнал «XS Magazine»
С №_____ по № _____

КАССИР

Плательщик (подпись):

Сумма, руб.

LOADING
NINJA GAIDEN BLACK
ACTION

Ninja Gaiden Black

PROFILE
Жанр: Action
Платформа: Xbox
Разработчик: Team Ninja
Издатель: Tecmo
Официальный сайт:
http://tecmogames.com/games.asp?id=21

Обычно журналисты не очень жалуют ремейки, подобные Ninja Gaiden Black. По сути, что сделали разработчики? Выпустили Ninja Gaiden во второй раз, добавив бонусов и дополнительных миссий (благодаря чему игра стала больше в два раза, но это уже отдельный разговор). И, если бы речь шла о другой игре, очень вероятно, что и на этот раз ремейк был бы встречен не слишком тепло. Но это же Ninja Gaiden! Не сказать, что у этого проекта армия фанатов, но слишком уж он безупречен, чтобы всякий, севший за него, влюбился моментально и навсегда. Ninja Gaiden Black — безупречный ремейк безупречной игры. Чего же еще желать? **Рецензия на стр. 110**

FIFA 06

PROFILE
Жанр: Sport
Платформа: PC, PS2, Xbox, GameCube
Издатель: Electronic Arts
Официальный сайт: www.fifa06.ea.com

Сейчас, когда вы держите в руках этот журнал, чемпионат России по футболу уже окончен, а зеленая трава давно превратилась в промерзшую корку из воды и гнилых листьев. Фанаты радуются последним матчам, полусинтетические поляны московских стадионов ждут, когда их скатают в рулоны и уберут на склад до весны, спортивные телеканалы показывают все больше биатлонистов и конькобежцев... на черта вам вообще этот футбол? **Рецензия на стр. 34.**

12 октября.
Словакия-Россия.
Все могло быть
по-другому...

Смена кумиров

Namco готовит серьезного конкурента Warcraft III

С подачи Relic вселенной Warhammer стали серьезно интересоваться и другие разработчики. Вслед за великолепной реализацией футуристического ответвления настольной игры от Games Workshop своей виртуальной инкарнацией обзаведется и фэнтезийная часть. Warhammer: Mark of Chaos, разрабатываемая венгерской студией Black Hole Entertainment, планирует занять место Warcraft III осенью следующего года. Однако в отличие от всестороннего блокбастера Blizzard, Marc of Chaos будет по концепции ближе к Dawn of War.

Как и детище Relic, Marc of Chaos представит четыре различных расы — людей, эльфов, хаос и скавен. Последние суть обыкновенные крысы, закованные в броню и вооруженные до зубов согласно средневековым представлениям. Воинственные грызуны — большие любители мутаций и экспериментов над собственными сородичами, из которых они и выращивают себе армию. Люди, объединившиеся под флагом Империи, предпочитают боевые машины, ружья и легкую разновидность магии. Эльфы, в свою очередь, владеют более продвинутыми видами колдовства и славятся повышенной ловкостью. Наконец, представители Хаоса, живущие в Северной Пустоши, отличаются самой толстой броней, бесстрашием и способностью менять свой внешний облик в процессе войны.

Помимо основных рас в игре будут присутствовать наемники, в числе которых орки, вампиры, гномы, нежить, гоблины, тролли и прочие обитатели любого среднестатистического фэнтези. Вряд ли пара-тройка «чужих» отрядов повлияет на развитие одиночной кампании, однако небольшой винегрет из наемников наверняка скажется на исходе сражения в мультиплеере, который, по первым впечатлениям, составит конкуренцию подзадержавшемуся на месте фаворита Warcraft III.

Микроменеджмент в Mark of Chaos будет представлен одним единственным городом, который останется таковым на протяжении всей кампании. Для управления столицей, строительством новых зданий и возведением защитных сооружений предусмотрен тактический режим. В нем вы сможете постепенно превратить утлую деревушку в хорошо укрепленный форпост, который будет непросто взять даже при наличии всего ассортимента осадного оружия, доступного в игре.

Весь этот набор вкусностей Black Hole Entertainment зальет сценарием, для написания которого пригласили автора, работавшего в Games Workshop над знаменитой Black Library. События Mark of Chaos развиваются через год после Великой Войны, во время которой основные силы Хаоса потерпели поражение. Оставшиеся в живых варвары отступили в земли Северной Пустоши, где готовят новое наступление на объединенные силы Империи и Эльфов. Судя по предыдущим заслугам разработчиков — пустой, но красивой Armies of Exigo — можно рассчитывать как минимум на удовлетворение эстетических потребностей. Впрочем, по заявленному Namco списку достоинств у Mark of Chaos есть все шансы стать ничуть не хуже творения Relic.

КОРОТКО

Electronic Arts открыла сайт Harry Potter and the Goblet of Fire (http://harrypotter.ea.com/hpgof). Необычность ресурса состоит в том, что доступ к некоторым его разделам вам придется заслужить, выполняя несложные волшебные задания.

Стивен Спилберг подписал соглашение Electronic Arts на создание трех игр по сценарию великого маэстро и под его чутким руководством. Какие-либо подробности будущих бестселлеров в настоящий момент неизвестны.

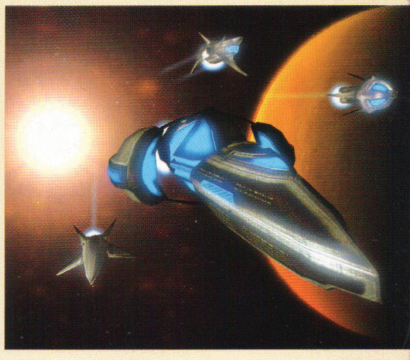
Бенуа Сокаль, последнее время вместе со студией White Birds Production занимавшийся разработкой адвенчуры Paradise, нашел издателя для своего детища. Им стала Ubisoft Entertainment, которая выпустит игру в феврале следующего года.

Сценарист Стюарт Бетти, написавший сюжет «Пиратов Карибского Моря», занимается сторилайном экранизации Spy Hunter. Фильм выйдет уже в 2006 году, а главную роль в нем сыграет набирающий популярность Дуэйт Джонсон, более известный под псевдонимом Скала.

В онлайновой RPG World of Warcraft обнаружился шпионский модуль, каждые 15 секунд отслеживающий текст во всех открытых окнах на клиентском компьютере. Аналогичным методом Blizzard «заботилась» о своих пользователях и в StarCraft, сильно напоминая этим некоторые чрезмерно любопытные отечественные компании.

Master of Orion без тормозов

Ironclad Games анонсировала глобальную космическую стратегию



Недавно образовавшаяся канадская студия Ironclad Games анонсировала первый проект, которым станет Sins of a Solar Empire. Обещаны три уникальных расы — древняя Вассарийская империя, альянс Независимых Торговых Миров и изгнанники союза The Advent, развесистый микроменеджмент с виртуальными советчиками, облегчающими возню с экономикой, изменчивая галактика, сотни миров, космические сражения и прочее вселенское безобразие. Все это знакомо нам еще по Master of Orion, на которую Sins of a Solar Empire похожа больше всего с поправкой на отсутствие пошагового режима — все события в игре происходят в реальном времени. В настоящий момент Ironclad занята поиском издателя, который должен будет выпустить проект в течение 2006 года.

Выживает хитрейший

Неполиткорректный Survivor не смог найти издателя

Немецкая студия Replay временно свернула работы над проектом Survivor, так и не найдя издателя. Причина неудачи кроется в концепции самой игры, являющейся симулятором выживания в экстремальных условиях. В Survivor выпадала редкая возможность на собственной шкуре прочувствовать последствия катастрофы и принять решения о дальнейших действиях. На выбор — паника, мародерство, помощь выжившим, эгоистичное спасение собственной шкуры и прочие действия различного морального уровня, выбор которых ограничен лишь вашей фантазией. Издателей, которым предлагали взять проект под свое крыло, смущало то, что в списке событий значилась атака башен World Trading Center, ставшая национальной трагедией США. В настоящее время коллектив, работавший над Survivor, переброшен на разработку автомобильной аркады Crashday и тактического шутера Sabotage 1943.

The Stengazeta

ОЛЕГ КОРОВИН, редактор

Даже самое безобидное увлечение при определенном стечении обстоятельств может превратиться в настоящее бедствие. Одно из них — страсть к игровому мерчандайзу. Никогда не замечал ее в себе. Однако уже неделю жду, когда ко мне из Японии прилетят саундтреки Xenosaga Episode II, Prince of Persia: Warrior Within и Devil May Cry 3. И чувствую, что этим дело не ограничится. Если я когда-нибудь дойду до того, что закажу себе фигурку Юны из FFX, убейте меня.

Они голодные

They Hunger из «мода» превращается в коммерческий продукт

Black Widow Games анонсировала разработку шутера They Hunger: The Lost Souls, являющегося прямым потомком одноименной модификации к Half-Life. Проект будет использовать движок Source, и для разнообразия предложит нам побродить по Европе 60-х годов прошлого столетия, населенной туристами и ожившими мертвецами. Главный герой относится к числу тех, кто еще не успел превратиться в зомби и вынужден вести постоянную борьбу за выживание в характерных европейских антуражах — церквях, монастырях и небольших деревушках. The Lost Souls находится в разработке уже больше года и готова на три четверти. Однако дата выхода «зомбированного» шутера пока не объявлена.

Ди Ай Эс Си Оу

«Новый Диск» представляет свои будущие проекты

В середине октября прошла выставка-конференция «ДИСКОграфия», проводившаяся компанией «Новый Диск». Российский издатель выставил напоказ десяток проектов собственного производства, несколько программ образовательного характера, а также самые интересные зарубежные игры, предназначенные для публикации на территории России и СНГ. Для журналистов были организованы презентации, на которых прозвучали такие громкие названия как «Пираты XXI века», Crashday и GT Legends. Отдельной нотой прозвучал «Лабиринт Отражений», превью которого в ближайшее время появится на наших страницах.

Подобные мероприятия, являющиеся выставками «одного издателя», для России пока еще непривычны, однако положение стремительно меняется в лучшую сторону.

The Stengazeta

НИНТЕНДОГ, питомец

Многие не знают, но в середине 90-х годов Россия была консольной страной. Количество обладателей персональных компьютеров было смехотворным, большая часть PC принадлежала государству и находилась в госучреждениях, небольшая часть находилась в новоявленных коммерческих фирмах. Народной игровой платформой была 8-битная «Денди», которая представляла собой версию японской NES. Также стоит вспомнить обилие игровых автоматов в фойе кинотеатров и прочих публичных местах. Это была настоящая эра видеоигр.

КОРОТКО

Мать подростка, замученного однокашниками, подала петицию на запрет грядущего скандального блокбастера Rockstar Games — Bully. В настоящее время документ подписали 400 единомышленников, ратующих за общество-без-насилия.

Microsoft решила пересмотреть рекламную компанию Xbox 360, сделав ее более доступной женской половине играющей общественности и тем несчастным представительницам слабого пола, кто умудрился выйти замуж за игроков. Результаты смены направления мы сможем увидеть уже очень скоро.

Уве Болл переименовал свой грядущий киношедевр по мотивам игры Gas Powered Games в Name of the King: A Dungeon Siege Adventure. Фильм будет выпущен осенью 2006 года в двух частях, общая продолжительность которых составит более 4 часов.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

AGE of EMPIRES® III

«Возникает ощущение, что Ensemble Studios делает игру, совершенную во всем».
РС ИГРЫ

«Никогда еще трехмерная стратегия не выглядела столь сногсшибательно».
ИГРОМАНИЯ

«На небосклоне RTS зажегся Новый Свет».
СТРАНА ИГР

Microsoft game studios ENSEMBLE STUDIOS UBISOFT 1С ФИРМА "1С"

© 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Games Studios logo, Windows, Ensemble Studios, Age of Empires, Age of Mythology, and the Age of Kings are either trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Published by Ubisoft Entertainment under licence. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the United States and/or other countries.
© 2005 ЗАО "1С". Все права защищены.

Бесплатный сыр online

В продажу поступила онлайновая версия «Берсерк-Онлайн»

Компания «Новый Диск» приступила к распространению онлайновой версии отечественной настольной игры «Берсерк». Сценарий «Берсерк-Онлайн» разработал Ник Перумов, а основной целью при создании стало максимальное соответствие «бумажному» прототипу. Лаар — игровой мир «Берсерк-Онлайн», управляемый Императором-Демиургом, который чутко прислушивается к мнению Дворянского совета из числа игроков. Последним предлагается попробовать себя в роли художников, журналистов, учителей или стражей порядка — модераторов, своими стараниями улучшая и преображая окружающий мир. Среди особенностей проекта — скромные системные требования, минимальные пожелания к ширине канала и объему трафика (100 Кб за час игры), обмен роликами с записью поединков, редактор скинов, а также бесплатная регистрация со стартовым набором карт в качестве сухого пайка и отсутствие абонентской платы. Альтруистичную игру можно приобрести во всех локальных бутиках страны уже сегодня.

Кармаком меньше

Бывший главный дизайнер id Software подал в суд на коллег

Адриан Кармак, до последнего времени работавший в id Software и являвшийся ее совладельцем, подал в суд на своих бывших коллег с требованием аннулировать контракт, по которому он работал в студии. Причиной увольнения и последующего разбирательства стало предложение Activision купить перспективную компанию и ее ключевые торговые марки — Quake и Wolfenstein. От заманчивого предложения студия отказалась, сославшись на то, что предложение в $200 млн. было слишком скромным, а заодно уволила одного из Кармаков, отказавшегося продать свою долю коллегам и «испортившим» сделку. По утверждению бывшего главного художника id Software, остальные владельцы акций id специально отвергли предложение издателя, чтобы потом приобрести бумаги Адриана по дешевке. Поскольку речь идет о разнице почти в 10 млн., понять справедливый гнев Кармака можно вполне.

Lord of the Oblivion Trek

Основных персонажей TES IV: Oblivion озвучат британские актеры

Bethesda объявила фамилии некоторых актеров, которые озвучат персонажей The Elder Scrolls IV: Oblivion. Открывает британскую троицу 65-летний Патрик Стюарт, известный по роли капитана Жана-Люка Пикара в сериале Star Trek — он подарит свой голос Императору. Его сына озвучит Шон Бин, сыгравший Боромира в Lord of The Rings Питера Джексона и в настоящее время занятый в съемках Silent Hill. Третьим актером, впавшим в Забвение, станет Терренс Стамп, отметившийся в первом эпизоде «Звездных Войн» на должности Верховного Канцлера Валорума. По утверждению исполнительного продюсера Oblivion Тодда Ховарда, на согласие именно этих актеров в Bethesda рассчитывали еще во время написания ролей их персонажей. Понять, насколько правильным оказался выбор разработчиков, мы сможем ближе к концу этого года.

КОРОТКО

Midway приобрела домен mkarmageddon.com и, согласно слухам, работает над продолжением сериала Mortal Kombat. Никаких подробностей о следующей части популярного файтинга не сообщается.

Nintendo обнародовала результаты продаж плюшевого сериала Pokemon. Согласно отчету компании, на слоган «Catch'em all» купилось аж 150 млн. человек.

Акелла

LEGION ARENA

Легионы Рима

КРИ 2005 Лучшая компания-локализатор

POWERED BY gamespy

SLITHERINE

Своим величием Римская Империя обязана множеству достижений, самым выдающимся из которых было создание лучшей в мире армии. Несокрушимые легионы покоряли во славу Рима целые народы, преподнося цезарям обширные богатые земли. Пришла пора и Вам примерить на себе мантию римского полководца! Вас ждут кровавые сражения на самых дальних рубежах Империи. Под Вашим началом окажутся многотысячные армии, готовые пойти на смерть по одному Вашему слову. Все, что не подвластно Риму, должно покориться! Всякий, не пожелавший преклонить колени, должен пасть! Повергните своих противников и докажите, что Вы - величайший полководец!

Особенности Игры:

- Крупномасштабная сетевая стратегия, в сражениях участвуют тысячи юнитов;
- Великолепная 3D графика, созданная на новом графическом движке;
- Анимация персонажей с помощью технологии "motion capture";
- Ежемесячные обновления, добавляющие в игру новые юниты, карты, страны и сценарии;
- Международная рейтинговая система, рейтинг игрока в которой определяется рядом параметров.

© 2005 "Akella"
© 2005 "Gamespy", © 2005 "Slitherine"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.

Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

СОЮЗ М.видео ВИДЕОЛЕНД
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М-Видео" и "ВидеоЛенд"

Акелла

Принц в миниатюре

Ubisoft подарит Prince of Persia владельцам PSP на Рождество

В декабре Ubisoft выпустит переработанную версию Prince of Persia: Warrior Within для PlayStation Portable. Одновременно с ней на Nintendo DS выйдет и Battles of Prince of Persia. В отличие от последней, в оригинале — карточной игры, «карманная» версия PoP во многом схожа с вариантом для PlayStation 2. Она останется все тем же экшном с эффектной системой ведения боя и обзаведется парой отличий, среди которых — новая разновидность атаки и взятые из The Sands of Time фокусы со временем. Сценарий Prince of Persia PSP не претерпит изменений — принц снова отправится на прогулку по проклятому острову в поисках демона Дахака. Ubisoft слезно обещает сохранить все богатство оригинала, добавив к нему свежие загадки, новые уровни и легкий фейс-лифтинг старых локаций. Помимо них в игре появится скрытый контент, который необходимо открывать в процессе прохождения. Разработкой «портативного Принца» занимается Pipeworks Software.

Смерть за игру

20-летний убийца приговорен к смертной казни за злоупотребление GTA III

В 2003 году двадцатилетний житель Алабамы во время задержания по подозрению в краже машины убил трех полицейских и скрылся с места преступления. Через некоторое время преступник был арестован и до последнего времени находился под следствием. В августе суд штата, наконец, вынес решение по делу, присудив молодому убийце высшую меру наказания. Все это время защита пыталась давить на то, что у мальчика было трудное детство, а на его поведение в момент задержания повлияла многострадальная Grand Theft Auto III. К счастью, судья оказался более вменяем, чем адвокаты, и вынес единственно правильное решение. Приговор будет приведен в ближайшее время путем введения смертельной инъекции. Если, конечно, представителю защиты, Джиму Стэндриджу, не удастся добиться пересмотра дела.

The Stengazeta

СВЯТОСЛАВ ТОРИК, редактор DVD

Возможно ли на свете нечто более всепоглощающее, чем внезапное, острое, как удар кинжалом, проникновение всемогущего Аврала в пределы родной редакции? Возможно. Это переезд, который чудесным образом пришелся аккурат к часу «Х» сдачи номера в печать. Вследствие этого я не успел ни нормально поиграть в Black & White 2, ни удовлетворить свою ностальгию возвращением в Lineage, ни, черт возьми, освоить столь ожидаемый Quake IV. Но ничего. Через пару дней я буду свободен и никому не нужен, как неформатная бутылка из-под пива — и уж тогда берегись, папка Games!

КОРОТКО

Молодежный комик Адам Сэндлер приступил к созданию комедии про бета-тестера. Фильмом занимается компания Happy Madison, являющаяся собственностью г-на Сэндлера. Сюжет Grandma's Boy расскажет историю о 37-летнем игроке, выгнанном из съемной квартиры из-за приятеля, который потратил отложенные деньги на проститутку.

Дистрибуция — дело тонкое

Nival Interactive становится издателем

11 октября Nival Interactive объявила о начале издательской деятельности. Путь паблишера, которым собирается идти Nival, наметил и озвучил президент компании Сергей Орловский: «Мы не собираемся издавать сто игр в год, мы видим себя как «бутиковое» издательство, у которого каждый проект — класса AAA». Также Сергей поделился своим видением на распространение игр: «Цифровые каналы — будущее дистрибуции. Понятно, что они не так актуальны сегодня, но мы будем экспериментировать уже с ближайшими нашими проектами».
В то же время Nival не собирается отказываться от привычных форм распространения, оставляя пользователям свободу выбора.

EX MACHINA
NIVAL INTERACTIVE
TARGEM GAMES
Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

Плачущий дьявол уважает традиции

Capcom возвращает DMC к истокам

Японский журнал Hyper PlayStation Magazine опубликовал интервью с продюсером четвертой части Devil May Cry — Хироюки Кобаяси. Согласно статье, в сиквеле Capcom попытается вернуться к истокам сериала, а продемонстрированный на Tokyo Game Show 2005 внешний вид Данте, скорее всего, успеет подвергнуться небольшим косметическим изменениям. Как и в предыдущих частях, в компанию к Данте для пущего контраста добавят персонажа женского пола. Devil May Cry 4 появится на PlayStation 3 через неопределенное время — точной даты релиза издатель пока не называет.

Толстей играючи

Sony дарит подарки посетителям McDonalds

Несмотря на грустную статистику, причисляющую треть населения США к числу страдающих ожирением, главная закусочная Нового Света и не думает закрываться. Недавно сеть быстрого питания McDonalds подписала соглашение с Sony, согласно которому каждый посетитель кафе может выиграть набор PlayStation Portable и PlayStation 2. Помимо собственно приставки в него входят: карта памяти Memory Stick Pro DuoMedia размером 1 Гб и пучок игр. Выигравшие PSP получат в подарок Hot Shots Golf: Open Tee, ATV Offroad Fury: Blazin' Trail, MediEvil Resurrection, Wipout Pure и Twisted Metal: Head-On. А призерам PS2 достанется EyeToy: AntiGrav и EyeToy: Play 2 с USB-камерой в коробке, Sly 3: Honor Among Theves, NBA '06 и Gran Turismo 4. Предполагаемое количество американцев, растолстевших при попытке получить ценные подарки, не разглашается.

The Stengazeta

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН, редактор

Современный игрок в массе своей ленив и неопытен, он пришел в игры сравнительно недавно, из офисов и контор. Слово «геймер» морально устарело, больше не существует закрытой группировки фанатов видеоигр, формирующей спрос. Границы стерты. На сегодняшний день игры — это общедоступный и массовый товар. Игра Fahrenheit — сосредоточие вкусов и чаяний простого потребителя. Зачем играть, когда можно смотреть? Зачем утруждаться, когда можно отстраненно наблюдать за приключениями героя, изредка указывая своему персонажу куда идти? Как-то так...

КОРОТКО

Стало известно официальное название дополнения к World of Warcraft. Заголовок The Burning Crusade появился на страницах итальянского журнала The Games Machine, выдавшего некоторые подробности аддона, среди которых — поднятая планка развития персонажа, ограничивающаяся 70-м уровнем.

У нас своя революция

Sony и Microsoft заявили о собственных «революционных» манипуляторах

Вслед за официальным анонсом контроллера для Nintendo Revolution свои аналоги «веселой палочки» решили продемонстрировать два других участника соревнования. Вариант от Sony, согласно признанию производителя, был разработан еще для PlayStation 2, но почему-то его выпуск был отложен до лучших времен. Функционально он схож с «революционным» джойстиком и передает сигналы на камеру, обрабатывающую их и передающую в игру. Microsoft пошла гораздо дальше и заявила, что их пульт ДУ, входящий в комплект Xbox 360, по совместительству является игровым манипулятором. «Вы вполне можете использовать его в стандартных играх на Live Arcade, — пояснил вице-президент Microsoft Xbox Джей Аллард. — К тому же, я не думаю, что достаточное количество игр от Electronic Arts будет доступно на Nintendo Revolution». Где были обе компании со своими гениальными изобретениями до анонса Nintendo, непонятно.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

«Периметр: Завет Императора» – игра, продолжающая традиции знаменитой стратегии в реальном времени «Периметр», заслужившей множество наград российской прессы

ВЫБОР РЕДАКЦИИ
РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР
ЗОЛОТОЙ КУЛЕР PC
PC GAMER

1С ФИРМА "1С"

© 2005 ЗАО "1С". Все права защищены. © 2005 К-Д ЛАБ. Все права защищены.

К-Д ЛАБ

Карты, Снейк и Solid Eye

Появились первые подробности сиквела Metal Gear Acid

Журнал Famitsu опубликовал статью с подробностями о Metal Gear Acid 2. Сценарий MGA 2 без лишних церемоний отдает главного героя в лапы ФБР, предложившего Снейку в обмен на свободу отправиться на разведку в частную военную компанию. Вторая часть карточной версии Metal Gear Solid представит более 500 новых единиц, что почти в два раза больше, чем было в предыдущей серии. К числу качественных изменений относится возможность апгрейда карт с помощью зарабатываемых очков и новый режим Arena Mode, в котором игрокам предложат встретиться с главными злодеями MGS, за победу над которыми самые упорные получат уникальные призы. Однако наиболее интересной особенностью Metal Gear Acid 2 станет связь «картонной» версии с Metal Gear Solid 3: Subsistence, которая станет возможна за счет поставляющихся в комплекте «очков» Solid Eye, позволяющих делать трехмерные скриншоты с игры. Впрочем, даже без этой периферии у MGA 2 есть все шансы заработать повышенный спрос у владельцев PSP.

Все флаги в гости!

4-я выставка домашних аудиовизуальных и интерактивных систем развлечений пройдет в Санкт-Петербурге с 24 по 27 ноября.

Выставка посвящена развитию цифровых технологий в сфере индустрии развлечений. Кино и видеоигры продолжают движение навстречу друг другу, интерактивность проникает в киноиндустрию, а богатый визуальный ряд, наоборот, берется на вооружение разработчиками игр. Выставка Home Cinema & Interactive впервые в России предоставит уникальную возможность как специалистам, так и широкой публике познакомиться не только с аудиовизуальными технологиями, но и с интерактивными системами развлечений для дома. Журнал XS Magazine примет самое деятельное участие в мероприятии! Приглашаем вас к нашему стенду, где будет проводиться розыгрыш призов. Адрес: «Манеж» (С-Петербург, Исаакиевская пл., 1).

КОРОТКО

В своем последнем опросе американских школьников статисты из Piper Jaffray выяснили, что три четверти подростков начали терять интерес к видеоиграм, по сравнению с аналогичными исследованиями, проводившимися в начале века. По всей видимости, 75% американских тинейджеров решили возвратиться к «телевизионным» корням своих предков.

Eidos, никак не желающая отказываться от «дойного» сериала Tomb Raider, выпустит специальное издание игры для PSP. Tomb Raider 10th Anniversary Edition выйдет в 2006 году и будет приурочено к десятилетнему юбилею Лары Крофт.

Акелла

ТАМПЛИЕРЫ 2:
Портал тьмы

KNIGHTS OF THE TEMPLE II

Эта игра - продолжение захватывающих приключений магистра Ордена Тамплиеров! Поль де Рак снова вынужден взяться за оружие - ему предстоит в одиночку раскрыть тайну трех древних артефактов и остановить нашествие темных сил. На пути в загадочную древнюю крепость храмовнику придется очистить от монстров покинутые города, неизведанные острова и заброшенные катакомбы. Но чем ближе разгадка, тем явственнее Поль ощущает, что расплачиваться за нее придется болью, кровью и... возможно, собственной душой.

Нелинейный игровой процесс, несколько вариантов концовок

Разветвленная система диалогов для общения с NPC

18 побочных квестов, открывающих новые области и предметы

Система умений и способностей, позволяющая Вам развивать персонажа по своему вкусу

Режим сетевой многопользовательской игры

КРИ 2005 ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ-ЛОКАЛИЗАТОР

CAULDRON

PLAYLOGIC® game publisher & developer

СОЮЗ М.видео ВИДЕОЛЕНД

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М-Видео" и "ВидеоЛенд"

© 2005 "Akella", © 2005 "PlayLogic", © 2005 "Cauldron"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

Акелла

XS MAGAZINE RU_GAMES

НОВИНКИ РОССИЙСКИХ ИГРОВЫХ ИЗДАТЕЛЬСТВ ЗА ОТЧЕТНЫЙ ПЕРИОД К ВАШЕМУ СТОЛУ

ЗА РОДИНУ!

Издатель: ***Акелла***
Жанр: ***Simulation***

Новый авиасимулятор «За Родину!» отправит вас на поля сражений Великой Отечественной. Вам предстоит смертельная схватка с ассами Третьего рейха в небе от Москвы до Берлина. Вся история воздушных столкновений между Германией и СССР предстанет перед вами, как объективная реальность. Разнообразие миссий и самолетов впечатляет.

Коротко и по существу: Типичный для своего класса авиасимулятор.

ДЬЯВОЛЫ В ХАКИ

Издатель: ***1С***
Жанр: ***RTS***

Игра является дополнением к популярной российской стратегии в реальном времени «Блицкриг». Все традиционно, игроку предложат новые миссии, новые, ранее не охваченные, эпизоды Второй мировой. Одна из особенностей дополнения — это возможность выполнить задачи, которые ставились перед 9-й немецкой танковой дивизией.

Коротко и по существу: Стандартный аддон. Не лучше, не хуже.

CODENAME: PANZERS, PHASE TWO

Издатель: ***1С***
Жанр: ***RTS***

Сратегия в реальном времени, действие которой происходит в период Второй мировой войны. Как и первая игра серии, она состоит из трех кампаний: страны Оси (Италия и Германия) и Союзников (Англии, Америки и югославских партизан). Советский Союз, как это принято, проигнорирован. Это, конечно, минус.

Коротко и по существу: Одна из самых красивых стратегий про Вторую мировую.

РЕКС И ВОЛШЕБНИКИ

Издатель: ***1С***
Жанр: ***Adventure***

Добрая, познавательная детская адвенчура о приключениях симпатичного и отважного пса-путешественника Рекса. Игра отличается мультипликационной графикой, приятной озвучкой и забавными задачками. Рекс попадает в Волшебную страну, где коварный Сам-Знает-Кто строит злодейские планы. Но он не брал в расчеты Рекса!

Коротко и по существу: Рекс, наряду с Леликом и Боликом, был и остается нашим кумиром.

GUILD WARS

Издатель: ***Бука***
Жанр: ***MMOG***

Проект относится к жанру MMOG — массовых онлайновых игр. Игра в первую очередь ориентирована на PvP (Игрок против игрока). Каждая победа или поражение влияют на статус вашей гильдии и изменяют ее положение в иерархии. Перейти к PvP сражениям можно сразу же, без утомительной прокачки — вы можете создать персонажа максимального уровня. Выбор умений при этом будет ограничен.

Коротко и по существу: Играем без абонентской платы. Другими словами, от игрока требуется всего лишь разовое вложение.

ПЕТЬКА 6

Издатель: ***Бука***
Жанр: ***Adventure***

«Петька 6» — продолжение самой долгоиграющей серии отечественных квестов. Игра не претендует на высокий стиль. Сальные шуточки и грубоватый юмор стали визитной карточкой проекта, охарактеризовать который можно так: Monkey Island встречается с «Особенностями национальной охоты». Игра вышла на новый уровень, теперь бравый комдив и его верный ординарец получили 3D воплощение.

Коротко и по существу: Как бы там ни было, первая часть была и остается самой качественной игрой из всех русских квестов.

10 ВРАГОВ АМЕРИКИ

Издатель: ***Новый Диск***
Жанр: ***FPS***

Игроку предстоит побывать в гостях у самых популярных людей мира. Этих людей разыскивает США. Враги Америки скрываются не только в Афганистане, предстоит посетить такие относительно мирные города, как Париж, Майами и т. д. Основная миссия агента секретной службы — найти и обезвредить людей, не угодивших Америке. Хит-парад возглавляют штатные террористы Усама бен Ладен и Саддам Хусейн.

Коротко и по существу: Саундтрек от британской хип-хоп команды So Solid Crew. Больше добавить нечего.

GT LEGENDS

Издатель: ***Новый Диск***
Жанр: ***Racing***

GT Legends — это уникальная возможность почувствовать себя за рулем маневренной AC Cobra, всеми любимого миниатюрного Mini Cooper S или легендарного Porsche 906. Игрок начнет с машин класса Touring и, продвигаясь через класс Grand Touring 60-х, закончит свой путь к победе на легендарных кузовных спорткарах 70-х! Болиды неотличимы от своих прототипов. Любовь к деталям отличительная черта игры.

Коротко и по существу: Виртуальный салон подержанных автомобилей. Точно переданная ретро-романтика.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

Корсары III

Четыре великие морские державы прошлого ведут борьбу за господство в Карибском архипелаге. Желая заручиться поддержкой опытных мореходов и славных бойцов, губернаторы нанимают на службу корсаров. Встань на службу одной из стран или сделайся вольным головорезом. Тебя ждет огромный, живущий собственной жизнью и постоянно развивающийся мир, полный опасностей и приключений, зрелищные морские сражения, дни и месяцы нелегкого пути в погоне за богатством и славой. Исследуй бескрайние морские просторы Карибов, борись со штормами, бери на абордаж лучшие суда, захватывай и развивай собственные колонии - ты сам хозяин своей свободы. И если ты ловок и хитер, храбр и решителен - можешь не сомневаться: Архипелаг будет твоим!

1С ФИРМА «1С»
Акелла

© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2004 Акелла. Все права защищены.

TOKYO GAME

ЧУДЕСА В КОРОБКЕ НА ВСЕ 360 METAL GEAR KOJIMA 22.09.06 — 24.09.06

На ежегодную выставку, проходящую в столице Японии, съезжаются в основном те, кому не чужды видеоигры или чьи должностные обязанности вынуждают посещать мероприятия подобного масштаба. Посетителей, попавших на TGS случайно, здесь практически не бывает. Каждый раз на Tokyo Game Show приходит в среднем около 150 тысяч человек, желающих сегодня посмотреть на то, во что будут играть завтра. Год уходящий собрал в выставочном комплексе Mukuhari Messe рекордное количество народу, перевалившее за цифру в 176 тысяч. Ведь на сей раз действительно было на что посмотреть.

TGS 2005

ЧУДЕСА В КОРОБКЕ

Шум вокруг консолей нового поколения, не прекращающийся в течение всего года и набравший максимальные обороты к его концу, просто обязывал ответственные за это безобразие компании раскрыть хотя бы часть карт. И если Microsoft, устроившая целую пресс-конференцию, посвященную Xbox 360, всегда была более лояльна к своим потенциальным покупателям, то Nintendo наотрез отказывалась демонстрировать публике «революционную» платформу вплоть до последнего момента. Каждому из присутствовавших на выставке было интересно, чем же так хорош пресловутый джойстик, от слухов о котором пухли новостные ленты по всему миру.

В итоге показанный на TGS 2005 «пульт дистанционного управления» с логотипом Nintendo вызвал гораздо больше вопросов и удивленных взглядов, нежели восторгов. Nintendo предложила поменять представления об игровых манипуляторах и заменить привычное тыканье по кнопкам на интерактивное управление, отдаленно напоминающее EyeToy. Вместе с использованием дополнительных устройств, подключаемых к джойстику через специальный разъем, это и впрямь может произвести небольшую революцию. Если, разумеется, разработчики поддержат прогрессивный настрой Nintendo, что, скорее всего, случится не раньше, чем через несколько лет.

НА ВСЕ 360

Microsoft, предпочитающая более традиционные развлечения, утаивать подробности своей платформы не стала. Еще до TGS 2005 было известно, что Xbox 360 появится раньше своих конкурентов — ближе к концу года, но точной даты объявлено не было. Чтобы окончательно успокоить общественность, Microsoft организовала пресс-конференцию, на которой были окончательно расставлены территориальные приоритеты новой консоли. Начав свое победное шествие в День Благодарения, Xbox 360 доберется из Штатов в Японию к 10 декабря, а дальше потихоньку расползется по всему свету в течение неопределенного периода.

Робин Бах, президент консольного подразделения софтверного гиганта, в своем выступлении даже не скрывал цели проникнуть на японский рынок и сделать Xbox 360 частью фурнитуры каждого дома. Однофамилец австрийского композитора извинился перед слушателями за ошибки, допущенные в предыдущей консоли, показал небольшое попурри из кусков будущих игр и несколько раз намекнул, что мы имеем дело не с обычной приставкой. В качестве доказательства он запустил на Xbox 360 второй эпизод «Звездный Войн» и в заключение поиграл перед публикой «айподом», подключенным к Xbox. Правда, на следующий день, когда Сатору Ивата демонстрировал публике «революционный» контроллер, об ораторском таланте Баха уже никто не вспоминал.

TOKYO GAME

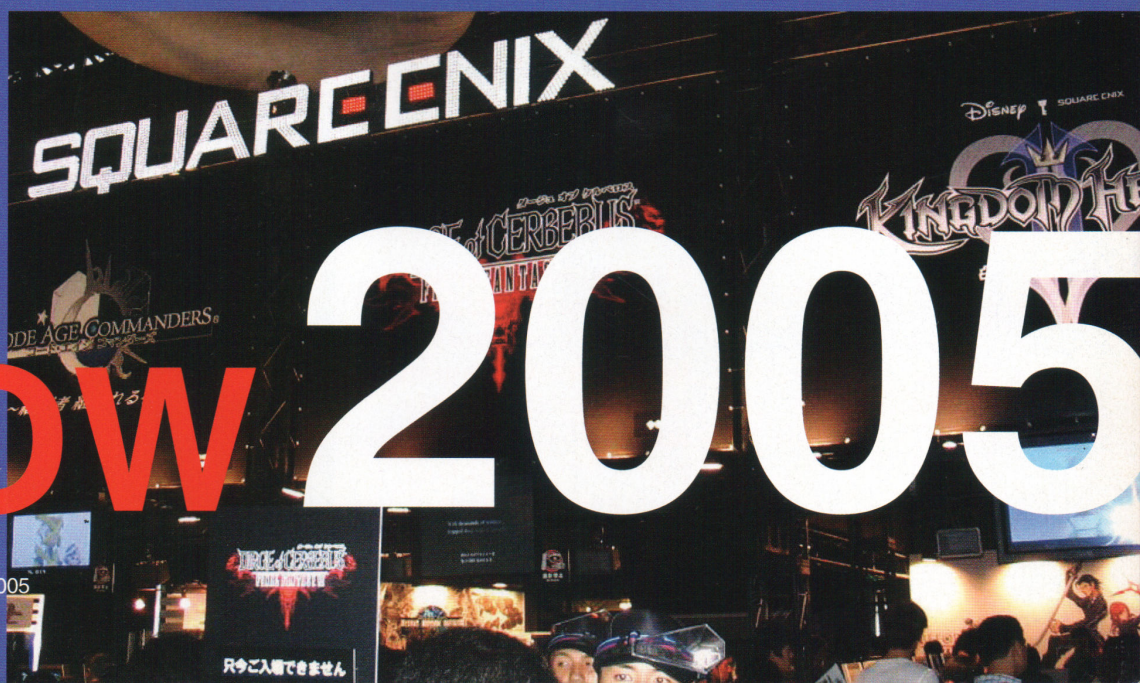
METAL GEAR KOJIMA

Вместе с Microsoft и Nintendo наибольшее внимание публики привлекал стенд Konami с ее бессменным и непременно улыбающимся директором. На сей раз Хидео Кодзима едва ли не путался в том, с чего начать свой рассказ, благо проектов с пометкой Metal Gear на стенде компании было представлено аж целых три. Больше всего тех, кто забрел на стенд Konami, интересовала вовсе не расширенная версия MGS 3: Subsistence и не «картонная» Metal Gear Acid 2. Всем хотелось получить ответ на один вопрос: был ли ролик, демонстрировавшийся на E3, хорошо вылизанной рекламой или же реальной демонстрацией возможностей PlayStation 3.

Чтобы развеять сомнения, Хидео на пару с ведущим дизайнером проекта, Йодзи Шинкава, организовали целый перформанс, в течение которого показывали зрителям, на что способен их будущий шедевр. Особенно эффектно смотрелись «постаревшие» персонажи Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, чья внешность была особенно богата на дизайнерские вывихи — морщины, шрамы и прочие дефекты кожи различного происхождения. Впрочем, если учесть, что даты выхода MGS4 не существует даже в планах, а на TGS 2006 покажут лишь следующий этап разработки игры, вся эта роскошь к моменту релиза может стать обыденностью. Пока же остается в темпе вальса собирать челюсти с пола и ждать следующего года.

22.09.06 — 24.09.06

Для TGS он вряд ли станет чем-то особенным. Будут все те же разодетые в костюмы героев игроки, никуда не денутся приветливые девочки с писклявыми голосами, зазывающими к стендам, а за пределами любого репортажа останутся десятки проектов, которые полностью не в состоянии осветить ни одно издание. Выставочный комитет уже определил даты Tokyo Game Show 2006, а компании-участники разъехались по домам отдыхать и готовиться к следующему представлению. Как и карнавал в Рио-де-Жанейро, длящийся те же три несчастных дня, TGS отнимает у своих организаторов столько времени и сил, что последующего времени едва хватает на тщательную подготовку. После TGS 2005, совпавшей со всеобщим ажиотажем вокруг консолей нового поколения, достичь аналогичного уровня им будет очень непросто.



TGS SHOW 2005

Украинские разработчики включили в игру войска СС и вычеркнули кампанию за СССР

Интервью с GFI UA, разработчиками игры «Комбат».

Беседовал Виктор Перестукин

XS: Добрый день! Прежде всего представьтесь, пожалуйста, и расскажите, чем занимаетесь в GFI UA?

А.Е.: Приветствую. Меня зовут Андрей Еськов, я руководитель проекта «Комбат».

XS: В армии сами-то служили?

А.Е.: Служил. Офицер в запасе, танковые войска.

XS: По нашему мнению, между русским и английским названиями проекта ощутимая разница: «Комбат» и Officers. Какое из названий наиболее точно отражает суть игры?

А.Е.: Сейчас уже сложно сказать, какое из названий более соответствует сути игры — слишком много изменений внесено в начальный концепт. В любом случае, оба — всего лишь рабочие варианты, поэтому не исключаю возможности изменений.

XS: Сейчас выходит множество игр на тему Второй мировой. Чем вы обуславливаете интерес к событиям 60-летней давности и как собираетесь выделяться на общем фоне?

А.Е.: Бесспорно, игр на тему Второй мировой много, благо интерес со стороны игроков к ней не увядает. Но, как мне кажется, игры эти в своем большинстве похожи. Обычно это танчики и пушечки, стреляющие на 20 метров, неуклюжая пехота, она же пушечное мясо, самолетики, летающие на высоте, с которой их и шапкой сбить можно. Все это выполнено на хорошем уровне, качественно, с душой. Спору нет. Но лично меня такая «игрушечность» немного утомила. Да и, думаю, не только меня. Поэтому мы пытаемся выделиться масштабностью событий, более реалистичной системой боя, динамической сменой дня и ночи и погодными условиями, которые влияют на возможности юнитов, огромными пространствами, множеством видов наземной и воздушной техники, тактическим использованием ландшафта и другим.

XS: Была информация, что советской кампании не будет в первоначальном варианте игры. Пожалуйста, подтвердите или опровергните это.

А.Е.: Подтверждаю. Перенос советской кампании в аддон обусловлен сроками разработки и объемами работ — работы много, времени мало. Делать тяп-ляп, на «авось сойдет», не хотим, благо были прецеденты в индустрии. Следовательно, решили сделать меньше, но качественно, а потом выпустить хорошо проработанное продолжение.

XS: Как будет реализована военная кампания? Мы проходим/не проходим заранее подготов-

Мы пытаемся выделиться масштабностью событий, более реалистичной системой боя, динамической сменой дня и ночи и погодными условиями.

По большому счету, создание игры по историческим мотивам — один сплошной компромисс. Как правило, в угоду геймплею в жертву приносят баланс.

ленные миссии или же мы сами определяем направление удара, а игра моделирует события уже по ходу кампании?

А.Е.: Перекраивать историю не будем. Это одно из тех изменений, о которых я говорил. Игрок проходит заранее подготовленные миссии, которые в той или иной степени пересекаются с историческими событиями.

XS: Игрок делает карьеру военноначальника. Это выражено только в наградах и звездочках или же продвижение по карьерной лестнице сопряжено с хождением по головам, подсиживанием и прочими прелестями служебных отношений?

А.Е.: Игрок по мере прохождения получает повышения звания вместе с наградами и звездочками. Кроме звездочек и медалек, игрок получает под свое непосредственное управление больше войск, задачи становятся более сложными, комплексными.

XS: Игрок сам выступает в роли командующего, в то же время в «Комбате» представлены настоящие генералы времен Второй мировой. Кто кому подчиняется?

А.Е.: Игрок получает приказы от своих начальников в лице ИИ и должен их выполнять. Войска игрока подчиняются непосредственно игроку.

XS: В списке немецких юнитов мы обнаружили СС. Чем будет заниматься данный род войск?

А.Е.: Вы не поверите — воевать. СС — это те же солдаты, только со своими параметрами и возможностями.

XS: Нужно будет отвечать за снабжение и прочую тыловую работу?

А.Е.: Такая возможность в некотором объеме будет. Игроку нужно будет следить за наличием припасов — топливо, боеприпасы, еда. Ресурсы пополняются посредством захвата стратегических объектов и населенных пунктов. Как только такой объект захвачен, все его ресурсы переходят под контроль игрока. Чтобы не дать противнику отвоевать эти ресурсы, игрок может перебросить их себе в тыл. А тут уже можно применять и авиацию для бомбежки линий снабжения, и мобильные штурмовые группы, а также организовывать засады.

XS: Понятное дело, что задача игры совсем другая, нежели у учебника истории, и все-таки, где вы жертвовали историческим реализмом в пользу геймплея?

А.Е.: По большому счету, создание игры по историческим мотивам — это один сплошной компромисс. Многие вещи из реальной жизни просто не будут работать в игре, что-то вообще невозможно реализовать. Поэтому где-то приходится утрировать, что-то упрощать, а от чего-то вообще отказываться. Как правило, в угоду геймплею в жертву приносят баланс — утрируют возможности и способности юнитов. Мы вынуждены идти на такой же шаг.

XS: В последнее время на постсоветском пространстве вышло множество игр на военную тематику. Есть среди них проекты, которые вы отметили?

А.Е.: Загруженность работой не позволяет в полной мере следить за рынком игр и по достоинству оценить тот или иной проект. Тем не менее, когда вышла игра «В тылу врага», я все же выкроил несколько часов личного времени. Могу сказать только одно: игра отличная.

XS: Если бы вы имели возможность начать разработку «Комбата» заново, многое ли поменялось в проекте?

А.Е.: Поменялось бы немногое, а вот многие ошибки мы бы однозначно не повторили. Но что поделаешь, человеку свойственно ошибаться. ■

Страсти по футболу

На этот раз чемпионат мира закончился для нас как-то слишком быстро. Толком и не начавшись. Что же, не в первой, у каждого из нас есть привычные, полюбившиеся команды, за которые мы будем переживать в Германии. Это традиционный и в чем-то характерный для нашего футбола момент. Конечно, на старте чемпионата болеем за наших, а потом... потом за любимые команды. Когда за окном зима, в национальном чемпионате межсезонье, а наша сборная так бездарно пролетает мимо ЧМ — думать о футболе совсем не хочется. И надо сказать, совершенно напрасно! Виртуальный футбольный сезон — в самом разгаре. Сегодняшнюю тему номера мы хотим посвятить двум игровым титанам мирового футбола, которые дают, пускай и виртуальные, но все же шансы для нашей сборной.

FIFA 06

Бутсы с подогревом

Минимальные требования: 1.0 GHz CPU, 256 Mb RAM, 64 Mb video, 4 Gb HDD
Рекомендуемые требования: 1.8 GHz CPU, 512 Mb RAM, 128 Mb video

Жанр: Sports
Разработчик: EA Sports
Издатель: Electronic Arts
Официальный сайт:
www.easports.com/games/fifa06/

PC
GameCube
GameBoy Advance
Nintendo DS
PlayStation 2
PSP
Xbox

Сейчас, когда вы держите в руках этот журнал, чемпионат России по футболу уже окончен, а зеленая трава давно превратилась в промерзшую корку из воды и гнилых листьев. Фанаты радуются последним матчам, полусинтетические поляны московских стадионов ждут, когда их скатают в рулоны и уберут на склад до весны, спортивные телеканалы показывают все больше биатлонистов и конькобежцев... на черта вам вообще этот футбол?

Роман Овсянников

Сезон на сезон не приходится — у всех случаются спады формы, перебои с составом и периоды омоложения команды. Касаются эти проблемы даже непотопляемой EA, уже добрый десяток лет продающей нам одну и ту же игру. И если в прошлом году серия FIFA сделала несколько шагов вперед (а если быть совсем точными — навстречу своему прямому конкуренту), то ее преемница решила отдохнуть и осталась на месте.

КОЛЛЕКТИВИЗАЦИЯ

Во-первых, все это электронное искусство пока совсем не похоже на настоящий футбол. Дело тут не в графике или неправдоподобном полете мяча — проблемы FIFA 06 куда глубже и фундаментальнее и заключаются в игровой логике. Такое чувство, что искусственный интеллект создавался при непосредственном участии тренера-убийцы Отто Рехагеля. Здесь нет места дриблингу, импровизации и индивидуальностям — даже самый лучший в мире виртуальный Роналдиньо не сможет решить исход матча своим безумным и прекрасным прохо-

Такое чувство, что искусственный интеллект создавался при непосредственном участии тренера-убийцы Отто Рехагеля.

БЫТЬ РОМАНОМ АБРАМОВИЧЕМ

По складывающейся традиции, в FIFA 06 среди встроенных режимов игры обнаруживается нечто с экономическим уклоном. В нашем ведении и финансовые дела клуба, и определение его политики трансферов, и тренировочный процесс. Желающие могут также освоить поиск спонсоров (это всегда очень увлекательное дело) и даже продажу клубной символики. Конечно, до серьезных симуляторов вроде Total Club Manager эта «игра в игре» не дотягивает, но в качестве легкой альтернативы сгодится вполне.

Основная часть мячей забивается головой, такой уж здесь выстроен баланс.

Вот так из обычного парня можно сделать хип-хоп маньяка.

Повторы показываются красочно, стильно и с разных углов.

«Америка» (в желтом) играет в полузащите расстановкой «даймонд». Это означает, что четыре хавбека так и будут бегать ромбиком весь матч.

Все внимание — цвету мяча.

Фактически любой подкат в игре заканчивается желтой карточкой.

дом, потому что техникой он ничуть не превосходит какого-нибудь безымянного цельнобританского защитника-бугая. Что это, ошибка программистов? Вряд ли. Скорее, EA таким образом демонстрирует приверженность командной игре.

Такой же «машинный» подход мы видим и применительно к тактическим схемам. Расстановка 4-2-3-1 означает, что бедный единственный форвард так и встанет столбом около чужой штрафной, а крайние полузащитники если и будут подключаться к атаке, то лишь под непосредственным управлением Главного Кукольника по ту сторону экрана. Взгляните на мини-карту в процессе игры и сравните ее с выбранной схемой: кружочки все там же, только при исполнении угловых можно увидеть некоторые вольности.

Среди прочих патологий цифровых футболистов выделяется периодически просыпающаяся любовь к шаманским танцам с мячом на произвольном участке поля. Единственное приходящее в голову объяснение состоит в том, что они, по аналогии с пилотами Формулы-1, прогревают бутсы. Да толку от таких плясок, в отличие от фырчащих на старте болидов, никакого.

FIFA 06 после недолгого освоения превращается в сборник автоцитат, пальцы сами нащупывают пару выигрышных комбинаций, и игра становится чем-то обыденным.

КАНИКУЛЫ ДЛИНОЙ В ГОД

В результате, с погружением в игру возникают серьезные трудности. FIFA 06 после недолгого освоения превращается в сборник автоцитат, пальцы сами нащупывают пару выигрышных комбинаций, и игра становится чем-то обыденным. Перестают развлекать и комичные падения игроков, и повторы с дюжины точек, и комментаторские остроты. Наверное, что-то подобное рано или поздно чувствует каждый профессиональный футболист.

Не стоит, впрочем, делать далеко идущих выводов, рисовать всей серии пепельный крест на лбу и заказывать крышку гроба. FIFA все так же богата цифрами и знакомыми фамилиями, а над «Олд Траффорд» и «Сантьяго Бернабео» по-прежнему безоблачное небо. Просто на сей раз футболисты взяли отпуск, и очередной выход на поле для них сродни легкой прогулке по окрестностям. Будем надеяться, что к следующему разу они нагуляются как следует. ■

СУПЕРОБЛОЖКА

Одна из тех вещей, которые обязательно меняются в каждой новой игре серии — обложка, точнее, присутствующие на ней люди. В прошлом году там были замечены Шевченко, Морьентес и восходящая мексиканская звезда Освальдо Санчес. С коробки FIFA 06 нам улыбаются Уэйн Руни и лучший игрок прошлого года по версии FIFA Роналдиньо. Говорят, эти ребята даже помогали разработчикам своими бесценными советами, чем и заслужили особое внимание дизайнеров EA.

XS ВЕРДИКТ

Колосс в глиняных бутсах за год не стал ни стройнее, ни сильнее.

ОЦЕНКА: ★★★☆☆

PC
PlayStation 2
PSP
Xbox

Жанр: Sports
Разработчик: Konami
Издатель: Konami
Официальный сайт: uk.gs.konami-europe.com/game.do?idGame=88/

Pro Evolution Soccer 5

Лучше один раз выиграть, чем два раза проиграть

Тьерри Анри в одном из своих интервью признался, что играет в Pro Evolution Soccer вот уже десять лет и потому безмерно рад, что выдался шанс поучаствовать в работе над новой игрой серии.
Помнится, Роналдиньо, отвечая на схожие вопросы касательно FIFA 06, сказал, что был счастлив дать разработчикам несколько советов и попасть на обложку игры.
Почувствуйте разницу.

Роман Овсянников

Konami не прячется за броскими рекламными фразами и трехзначными цифрами на обратной стороне коробки. К моменту выхода пятой части Pro Evolution Soccer она может себе это позволить. Самое главное — близкий к идеалу игровой баланс — уже найдено. Остальное — лишь эволюция.

Я ПРИДУ К ТЕБЕ ВО СНАХ, KONAMI

К каждой фразе этой рецензии можно смело прибавлять через запятую: «как в настоящем футболе». И причин тому — немало. Например, компьютер замечательно помогает игроку, действуя ненавязчиво, но эффективно — как гидроусилитель руля в дорогом авто. Поэтому в PES 5 крайне редко случается разгромно крупный счет: даже при минимальной помощи с вашей стороны искусственный интеллект сможет достойно обороняться. Для отбора мяча обычно нужен минимум усилий: при нажатии соот-

Даже при минимальной помощи с вашей стороны искусственный интеллект сможет достойно обороняться.

Минимальные требования: 1.0 GHz CPU, 128 Mb RAM, 64 Mb video, 1 Gb HDD
Рекомендуемые требования: 1.4 GHz CPU, 256 Mb RAM, 128 Mb video, 3 Gb HDD

Погодные эффекты достаточно разнообразны: бывает и солнце, бывает и проливной дождь. Сейчас пасмурно.

НАШ ПАРОВОЗ

Pro Evolution Soccer не может похвастать таким количеством команд и лиг, как его прямой конкурент FIFA 06. Помимо нескольких основных европейских чемпионатов и японской J-лиги здесь можно найти некоторое количество национальных сборных, в том числе и нашу, которая красноречиво отнесена к группе Europe-B. Российской премьер-лигой тут, конечно, и не пахнет, но в качестве слабого утешения в списке не отсортированных по чемпионатам команд можно отыскать киевское «Динамо», донецкий «Шахтер» и московский «Локомотив», в составе которого заявлены такие интересные личности как Heverenko, Omeriantsek и еще срам сказать кто.

Скажем прямо, Висенте не очень похож на себя в жизни. Фотография не удалась.

Игра головой, как полагается, далеко не всегда приносит ожидаемый результат.

Партнеры по команде наблюдают за Гравесеном с искренним интересом.

Пропустит в «очко» от своего же защитника. Это футбол, господа!

В отличие от FIFA 06, штрафные и угловые здесь представляют реальную опасность.

Судьи в Pro Evolution Soccer 5 достаточно либеральны и желтые карточки раздают весьма неохотно.

BIG IN JAPAN

Японцы, будучи народом патриотичным, не могли не включить в игру чего-нибудь национально значимого. В результате в главном меню появился отдельный пункт и, соответственно, особый режим игры. Он представляет собой отборочный этап к Чемпионату мира-2006 для азиатской зоны FIFA, который нам в качестве главного тренера сборной Японии предстоит пройти. Комплектование состава и другие проблемы прилагаются в полном объеме.

ветствующей кнопки игроки сами организуют прессинг по всему полю. Хотя для успешной атаки, конечно, понадобится мастерство и немного везения.

На планете Konami не видно стопроцентно голевых комбинаций и маниакально точных форвардов — напротив, здешние игроки очень любят мазать из выигрышных позиций: запускать мяч в небеса с десяти метров, выйдя один на один с голкипером, или вдруг запутываться в собственных ногах в самый ответственный момент. Но PES 5 не пытается вас таким образом разозлить, а тихо говорит: «Попробуйте еще разок, и все получится». И в конце концов получается.

Тактические схемы действительно определяют ход игры, парочка удачно сделанных замен способна превратить поражение в победу. Каждый раз, когда верное решение меняет судьбу матча, ощущаешь себя настоящим стратегом. Или человеком, который кое-что понимает в футболе.

Это великолепная анимация, это невероятные акробатические номера при выносе мяча с линии собственных ворот.

АРЕНА

Тем, кому этого недостаточно, предлагается реализм во всех его проявлениях. Это живые стадионы, наполненные тысячами трехмерных зрителей. Это настоящие (пусть и не всегда похожие на своих прототипов) атлеты, а не человекообразные роботы, которых научили бегать и бить. Это не просто обмены импульсами, а настоящие столкновения игроков.

Это великолепная анимация, это невероятные акробатические номера при выносе мяча с линии собственных ворот. Это тысяча и одно проявление радости забитым голам.

Конечно, в PES 5 можно отыскать и недостатки. Так, странно работает система повторов: она может старательно показывать с четырех разных точек корявый пинок мяча в левый угол от ворот, а через пять минут забыть про опаснейшую комбинацию с тремя ударами, штангой, великолепной игрой вратаря и парой инфарктов на трибунах. У японцев, видимо, своя футбольная эстетика.

Тем не менее, Pro Evolution Soccer 5 — идеальный выбор для тех, кто ценит футбол не за какие-то побочные и суетные вещи, а за красоту самой игры, помноженную на внутреннее напряжение. Если вы не верите нам, спросите у Анри. ■

XS ВЕРДИКТ

Страшно даже подумать, что будет с EA, если Konami решит сделать хоккей, бейсбол и баскетбол.

ОЦЕНКА: ★★★★☆

ВЫСШАЯ ЛИГА

Pro Evo Soccer 5 против FIFA 06

КАТЕГОРИИ	PES 5	СЧЕТ	FIFA 06
РЕАЛИЗМ	Игра в Pro Evo Soccer действительно похожа на настоящий футбол. Дело ли тут в гибкой настройке искусственного интеллекта, в правильно найденном балансе между командными и индивидуальными действиями или в чем-то еще — вопрос спорный, но факт остается фактом.	10:6	Из кучи пасов, ударов и разной удачности попыток дриблинга в FIFA 06 никак не получается цельной игры. Освоив за неделю несколько беспроигрышных комбинаций, вы без проблем будете обыгрывать компьютерного оппонента. Кроме того, здесь плохо реализованы штрафные и угловые.
ГРАФИКА	Качество анимации в PES 5 выше всяких похвал, особенно в том, что касается полевых игроков. С вратарями сложнее: иногда они валятся набок совсем уж по-клоунски. Прорисовка лиц оставляет смешанные впечатления: отдельные игроки узнаются сразу, другие не похожи на себя совсем.	8:8	Творение EA впереди в том, что касается погоды, работы со светом и прочих спецэффектов; кроме того, здесь очень красиво и пластично играют голкиперы. Модели игроков в целом симпатичнее и круглее, чем в PES, но с лицами беда: при беглом взгляде отличить Роналдо от Роналдиньо непросто.
РЕЖИССУРА	Игра замечательно использует эффект motion blur при показе повторов. Смотрится все это не очень натурально, но стильно и красиво. Качество повторов, впрочем, не компенсирует их малого количества и странного выбора: зачастую самые интересные моменты остаются за кадром.	6:9	FIFA всегда умела себя преподать; не стала исключением и нынешняя ее серия. Голы и опасные моменты показываются с множества ракурсов; кроме того, в игровом меню на заднем плане крутится нарезка из самых красивых эпизодов прошлого матча. В целом это создает очень приятное впечатление.
РАЗНООБРАЗИЕ	Набор команд, игроков и чемпионатов в игре от Konami достаточно скуден: несколько европейских лиг да японское первенство. Немного спасает положение возможность создавать свои команды и игроков, однако любители экзотических чемпионатов, вроде шведского или российского, будут недовольны.	5:9	В FIFA представлены 15 крупнейших мировых чемпионатов и множество сборных, причем сведения о составах самые что ни на есть новейшие. Как всегда, здесь смоделировано множество стадионов по всему миру. Плюс есть достаточно сильный редактор всего-всего и режим менеджмента.
ТАКТИКА	Разнообразие и гибкость тактических схем плюс возможность их изменения делают предматчевое планирование как никогда увлекательным. Возможность изменить ход матча удачной заменой или перестановкой делают PES 5 игрой, в которой два поединка редко бывают похожи один на другой.	10:5	Слово «тактика» в понимании Electronic Arts представляет собой железобетонный монолит. Вы не найдете здесь гибкости и разнообразия PES. Действия команд оказываются шаблонными и предсказуемыми, а тренерское влияние на игру сведено к минимуму.
ЗНАНИЕ НАШИХ	В игре присутствует ненаглядная наша сборная России, поставленная во второй эшелон европейского футбола. Кроме того, на радость фанатам присутствуют аж три постсоветские команды: киевское «Динамо», донецкий «Шахтер» и московский «Локомотив». Негусто.	3:0	Про наличие в природе российской премьер-лиги, выигрыш московскими армейцами кубка УЕФА и другие суетные и мимолетные вещи Electronic Arts знать не знают; видимо, для появления в этой игре нашего чемпионата понадобится вмешательство президента РФС Виталия Леонтьевича Мутко лично.
ИТОГ		42:37	Может быть, в Pro Evolution Soccer 5 нет столь качественного звука, того многообразия команд и той eye-candy, что нам из года в год предлагает FIFA, но в ней есть другое: неповторимость, тактическая выверенность и спортивный азарт. А это для спортивного симулятора гораздо ценнее. Игра от Konami — победитель этой дуэли.

До сих пор непонятно, как может EA выпускать каждый год новую версию, казалось бы, одной и той же игры. Это все равно что ежегодно продавать различные вариации «тетриса»: просто подставляешь порядковый номер и вносишь косметические правки.

Жанр: Sports
Разработчик: EA Sports
Издатель: Electronic Arts
Официальный сайт: www.fifa06.ea.com

FIFA 06

Золотой гол

Святослав Торик

Вышедшая в 1996 году версия FIFA для Sega MD позволяла играть за любого члена команды, переключаться между ними, пасовать, бить с разбегу по воротам, совершать подкаты и проводить красивые удары «головой через обратный кувырок». Чемпионатов было море, команды на выбор составляли внушительный список, а играть можно было даже вчетвером с помощью специального переходника. Все то же самое есть и в FIFA 06, плюс еще немножко сверху.

Искусственный интеллект, больше всего интересующий любителей виртуального футбола, за десять лет претерпел качественные изменения, причем в обе стороны. С одной стороны, компьютер на среднем уровне сложности играет по-честному, периодически промахиваясь и не добегая в соответствии с характеристиками игроков. С другой — поражает неподдельная тупость своих же игроков. Вы бьете по воротам, мяч отскакивает от вратаря, рядом второй форвард, опасный момент и... ни удара, ни гола. Компьютер не знает, что можно с разбегу ввинтить мячик в абсолютно пустые ворота, а пока вы будете переключаться в поисках нужного игрока, момент будет упущен. Зато противник даже на самом слабом уровне сложности делает офсайды раз в тысячелетие. Ему, в отличие от оппонента по ту сторону дисплея, откровенно неудобный радар внизу экрана не мешает.

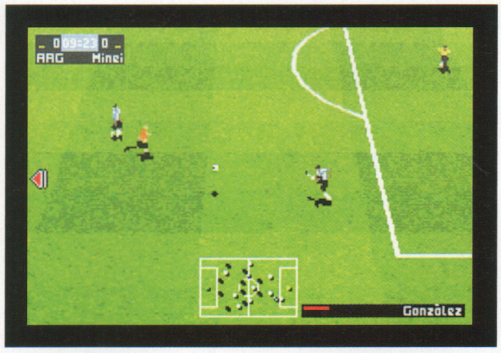
Но все равно о FIFA 06 остаются лишь хорошие воспоминания: удачные хет-трики, изумительные голевые пасы — все это вы делаете сами, поскольку компьютер так играть не умеет. Единственное, что осталось непонятно — зачем EA Sports использовала трехмерный движок. На маленьком экране GBA было бы гораздо удобнее наблюдать двухмерное поле, по которому бегают «плоские» игроки. Что же до фирменной музыки от EA TRAX, то она здесь представлена одной большой композицией и несколькими бодрыми мелодиями. Для «карманных» размеров этого более чем достаточно. ■

КОГДА БОЛЯТ ПАЛЬЦЫ

Хваленое интуитивное управление дает серьезные сбои. Вам неоднократно будут попадаться ситуации, когда полузащитник передает пас на форварда, за которым маячит защитник противника, но мяч пролетает мимо, потому что игра решила, что вы хотели передать пас дальнему нападающему, торчащему в районе штрафной площадки. Итогом такого кульбита становится «положение вне игры» и желание выкинуть картридж в окно. Задумка с одновременным нажатием трех кнопок, не считая джойстика, была бы весьма рациональна, если бы потом не болели все задействованные пальцы.

GameBoy Advance

Устроить бы ему подкатик сзади — да ведь судья желтую карточку влепит...



Выбить мяч подальше от ворот каждый дурак сумеет, а ты этот мяч еще принять должен!

О FIFA 06 остаются лишь хорошие воспоминания: удачные хет-трики, изумительные голевые пасы — все это вы делаете сами, поскольку компьютер так играть не умеет.

Аргентинец, забивший гол, бегает по полю как сумасшедший. И откуда только силы берутся...

Угловой-угловой, я не твой... отпусти меня, угловой.

XS ВЕРДИКТ

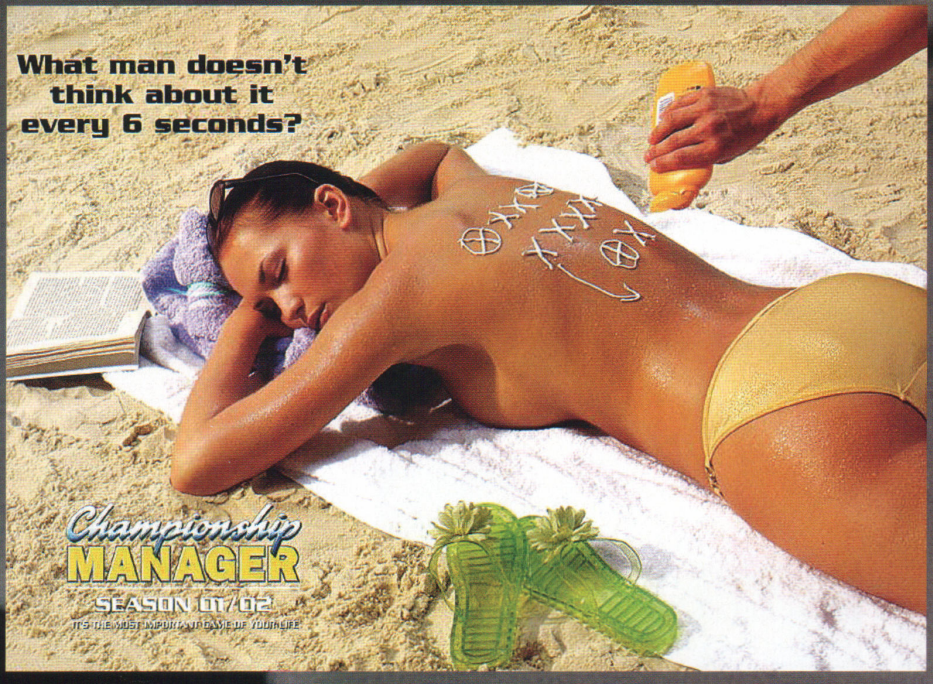
Судя по списку функций FIFA 2005, серьезных отличий вы не найдете.

ОЦЕНКА: ★★★★☆

Английская болезнь

Александр Лашин

Из-за этой игры они отлынивают от работы



Несмотря на то, что у футбола существует огромная армия поклонников, а спортивные симуляторы, позволяющие «играть как Бэкхем», продаются весьма неплохо, футбольные «менеджеры» — продукт сугубо «нишевый», многими отвергаемый как скучное и однообразное занятие. Хотя настоящие фанаты не только найдут там накал страстей, но и обязательно скажут, что хороший «менеджер» — игра намного более глубокая и разноплановая, чем любой симулятор.

Я ЧИТАЮ ФУТБОЛ

Вместо того чтобы самому носиться за мячом, вы принимаете роль тренера команды и занимаетесь всем, что происходит до непосредственного выхода спортсменов на поле. После чего занимаете место зрителя и смотрите, все ли правильно было сделано на тренировках, параллельно внося коррективы в тактические схе-

КАК ГОРЯЧИЕ ПИРОЖКИ

Вышедший в конце марта 2003 года Championship Manager 4 сходу завоевал титул самой быстро продающейся компьютерной игры в Великобритании. За первую неделю было раскуплено 124 627 коробок с игрой, что побило предыдущий рекорд, принадлежавший одному из творений Sports Interactive. А если считать все платформы, то результат CM4 стал на тот момент третьим за всю историю реализации игр на территории Туманного Альбиона — лучше него в первую неделю продавались только GTA: Vice City и The Getaway. Ни в одной другой стране такими достижениями Championship Manager похвастать не смог.

мы. Помимо этого вам становится доступна финансовая сторона жизнедеятельности клуба, что, конечно же, стоит слегка в стороне от основной концепции, но кто сказал, что определение цен на билеты, клубные шарфы и кока-колу мешает полнее вжиться в роль?

Обычные спортивные симуляторы, в которых игрок непосредственно управляет командой спортсменов, отличаются от «менеджеров» примерно тем же, чем кино отличается от книг. В первом случае вы получаете все готовым, а во втором все действия рисует ваше воображение. Так же, как читатель представляет себе описанные в книге события, игрок погружается в атмосферу футбольных матчей и тренировок не за счет красивой картинки, а с помощью цифр и текста. При этом многие считают, что детализированное визуальное отображение матчей в «менеджерах» только портит игру.

ФЛЭШБЕК В ВОРОТА ПРОТИВНИКА

История футбольных «менеджеров» началась в 1982 году, когда компания Addictive Games выпустила Football Manager для ZX Spectrum, который стал популярным не только из-за того, что ничего подобного раньше просто не было, но и во многом из-за высочайшего качества самой игры. В1981 году Football Manager поражал игроков обилием революционных возможностей: трансферный рынок, четыре дивизиона, Кубок Англии, травмы и даже кое-какая визуализация — похожие на спички футболисты заталкивали квадратный мячик в огромных размеров ворота. Основной проблемой был, как водится, искусственный интеллект, фактически отсутствовавший напрочь. Но такие мелочи «первому в истории» можно простить.

Следующие проекты-на-тему начали появляться лишь 5 лет спустя. Football Manager: World Cup Edition и вышедший в 1986 году великолепный Football Manager 2, в котором у команд появились спонсоры, показывали уже вполне работоспособный AI, тактические построения и для середины 80-х были лучшими в своем роде. К сожалению, Кевин Томс, являвшийся основателем Addictive Games, вскоре покинул свою студию и в создании Football Manager 3, вышедшем в начале 90-х на различных платформах, участия не принимал. Из-за его ухода третья часть игры оказалась менее яркой и провалилась в продажах, поставив крест на дальнейшем развитии серии в целом.

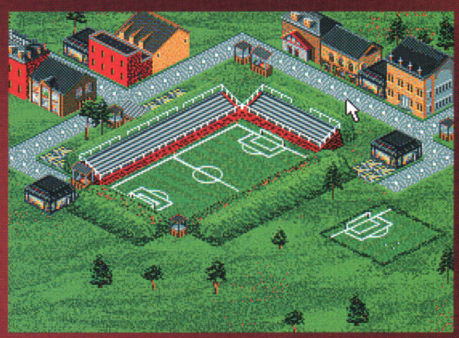
НА ПОЛЕ — ЗАМЕНА

К счастью, тогда уже появилось несколько других брендов, потенциально способных заменить ставший почти культовым Football Manager, и долго оплакивать почивший проект не пришлось. Место детища Addictive Games заняла серия Championship Manager от мало кому известной тогда Sports Interactive. Первые две части, вышедшие в 1992 и 1995 годах соответственно, большой шумихи не сделали, но фанатов вполне устраивали. Все было качественно и без особых изысков — как внешних, так и внутренних, но для своего времени это был практически идеал, который сметался с магазинных полок всеми, кто считал себя «в теме». В это же время так же тихо и скромно вышли две части On The Ball, первая из которых была посвящена клубам, а вторая — чемпионату мира 1994 года.

Во второй половине 90-х ситуация слегка поменялась: на рынке временно появился новый лидер — серия Ultimate Soccer Manager. Без всякого преувеличения можно сказать, что это был самый глобальный футбольный «менеджер» из всех когда-либо выходивших. Сегодня по количеству чемпионатов и игроков его может задвинуть любой аналогичный проект, но вот по богатству возможностей — вряд ли. Мало где еще вам позволят не только заниматься стандартными вещами вроде трансферов, найма персонала, тренировок и матчей, но еще и дадут отстроить стадион и прилегающие к нему служебные здания, регулировать цены на билеты и атрибутику, а также заниматься продажей рекламных щитов вокруг поля, не говоря уже о спонсорских контрактах. Если закрыть глаза на некоторое графическое несовершенство (девяносто восьмой год, все-таки), то в Ultimate Soccer Manager можно играть и сегодня.

ЧЕМПИОН

В 1999 году с появлением на рынке Championship Manager 3 серии USM пришел конец. Избавившийся от тяжкого наследия MS-DOS, укрепивший свои тылы издательской под-



Правильная инфрастуктура — шаг к чемпионству.

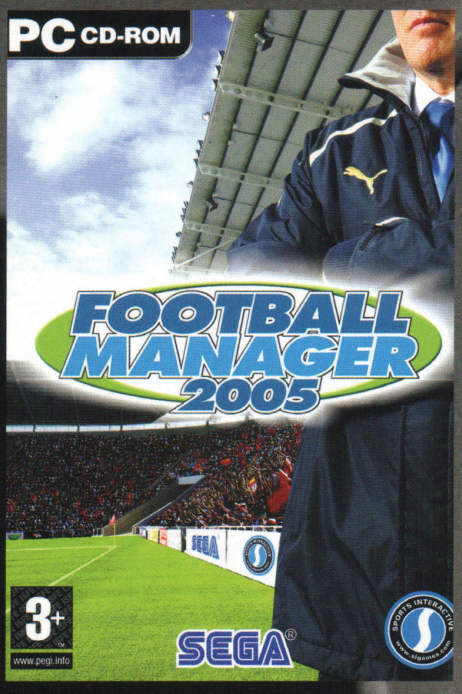
Футбольные менеджеры первыми из игр стали осваивать рекламные деньги.

СОФТВЕРНЫЙ ПРЕЗИДЕНТ

Кевин Томс, автор первого Football Manager, недавно вернулся на родную стезю. Он разработал онлайновый «менеджер» New Zealand Football Championship Manager, пока что доступный лишь в виде демо-версии, которую все желающие могут скачать по адресу http://nss.infinity.co.nz/ nzfcm/. А за прошедшее со времени появления первой серии Football Manager время, кроме трех обычных и одного онлайнового «менеджера», Кевин создал две столь же неторопливых игры — Software Star и President.

В ИГРУ ЗА РАБОТОЙ

Великобритания — единственная страна, в которой люди массово сходят с ума по футбольным «менеджерам». Известны даже случаи, когда особенно одаренные игроки, предоставив руководству вполне реального футбольного клуба «сейв» со своими достижениями, получали работу тренера. Конечно, речи о клубах вроде «Манчестер Юнайтед» или даже «Дерби Каунти» быть не может, но стать у руля какой-нибудь команды из полулюбительской Конференции таким образом очень даже реально.



держкой Eidos и принесший Sports Interactive обожание поклонников жанра, он сделал всю серию в буквальном смысле эталонной. Однако CM3 во всем своем великолепии, сохранившемся и по сей день, появился далеко не на пустом месте. Просто те, кто делал проект, любили сам жанр и при этом умели разрабатывать игры, прислушиваясь к просьбам возникшего вокруг Champion Manager комьюнити. Многие из давних фанатов CM сегодня сотрудничают с компанией, предоставляя информацию о местных чемпионатах и спортсменах.

Следующие пять лет Sports Interactive фактически занималась тем, что раз за разом продавала одну и ту же «конфетку». Несмотря на то, что нормальной работы программы без пары патчей добиться было крайне сложно, общий уровень поддерживался достаточно высоким. В каждой новой серии появлялось целое «полотенце» усовершенствований, а база клубов и игроков неуклонно расширялась. Но самое главное, что к уровню Championship Manager не мог приблизиться никто, хотя попытки занять место фаворита проводятся и по сей день.

В частности, свой уголок на рынке футбольных менеджеров продолжает искать EA Sports. Как и большинство игр этой компании, ее футбольные менеджеры получаются симпатичными, забавными, но неглубокими и не предназначенными для того, чтобы проводить за ними весь год до выхода следующей версии. Не будучи способной достичь высшего качества, EA Sports берет количеством — ее «менеджеры» выходят в последнее время даже на консолях, совершенно не предназначенных для игр подобного жанра. Впрочем, Championship Manager также портировалась на Xbox, но особого успеха у публики, косо смотрящей на непонятное ей развлечение, не сыскал.

22 КОЛОБКА И ОДИН МЕНЕДЖЕР

В начале 2004 года давние партнеры — Sports Interactive и Eidos — прекратили сотрудничество, и после «раздела имущества» ушедшие к Sega Europe разработчики забрали движок и базу данных, а бывший издатель — торговую марку Championship Manager. В результате Sports Interactive реанимировала серию Football Manager, выпустив фактически новую версию CM, ставшую новым эталоном жанра. Eidos же отдала бесхозный бренд молодой команде Beautiful Game Studios, которая после нескольких переносов релиза все же выпустила Championship Manager 5. Новички продемонстрировали в целом неплохой и основательный подход к жанру, но вместе с тем — откровенный недостаток опыта. Потенциал у студии виден невооруженным взглядом, но играть в CM5 практически невозможно. Зато через пару лет возобновленная серия Football Manager наверняка получит достойного конкурента.

В жанре, насчитывающем единичные проекты, ценна любая альтернатива, даже самая призрачная. Ведь футбольные «менеджеры» — это развлечение не для фанатов так называемых «спортивных игр», а, скорее, для тех, кому интересны вдумчивые пошаговые менеджмент-стратегии на футбольную тематику. Для тех, кто не считает Sim City занудной однообразной ерундой, кто готов ощущать накал страстей, глядя, как двадцать два «колобка» гоняют по зеленому прямоугольнику маленький белый кружочек. Чтобы играть в футбольные «менеджеры», помимо собственно любви к этому виду спорта и немалой усидчивости, нужен еще и высокий уровень абстрактного мышления. Если всего этого у вас нет, то лучше сразу исключить Football Manager 2006 из списка рождественских покупок.

Красно-синяя полоса символизирует игру.

Это не бильярд, это экран тактики.

FIFA Manager 06

Жанр: Sports
Разработчик: EA Sports
Издатель: Electronic Arts
Официальный сайт: fifamanager.easports.co.uk

PC

Минимальные требования: 1.0 GHz CPU, 256 Mb RAM, 32 Mb video, 1.5 Gb HDD
Рекомендуемые требования: 1.0 GHz CPU, 512 Mb RAM, 64 Mb video

После, прямо скажем, не самой удачной попытки укрепить футбольные менеджеры на консольной почве (Total Club Manager 2005), знатные любители конвейерного производства из EA Sports решили не рисковать и выпустить очередную часть серии только на PC.

Александр Лашин

Попутно в очередной раз было изменено название. Теперь это просто FIFA Manager. Вместе с названием ощутимо поменялась и сама игра, как бы странно это ни звучало в отношении продукта от EA Sports. В первую очередь, полностью удален убогий режим Football Fusion из TCM 05. Это, если помните, была такая странная штука, позволявшая самостоятельно управлять в матчах игроками (на движке от FIFA 05) и по большому счету мало кому, кроме некоторого количества казуальных игроков, нужная. Потому как играть матчи в менеджере руками по меньшей мере нелогично. Ибо этот жанр, в общем-то, несколько про другое.

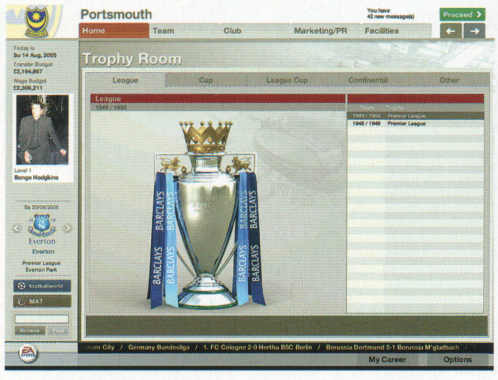
Игра заметно похорошела. Причем касается это не только собственно матчей — вряд ли кто-то ожидал, что графическое ядро FIFA 06 окажется хуже, чем оное от FIFA 05. Теперь и всевозможные меню оставляют крайне приятное впечатление. Они мало того, что интуитивно понятные и удобные, так еще эффектные и стильные. С этим в последние годы у EA Sports наблюдались проблемы и приятно осознавать, что иногда они могут делать интерфейсы реально хорошо.

Но на этот раз EA Sports весьма удачно сделали и все остальное. Наконец-то появился достойный AI. Наконец-то игроки ведут себя на поле как игроки, а не как стадо тупорылых болванов. Появилось, в конце концов, некоторое подобие реализма. Создается такое впечатление, что разработчики наконец посмотрели на творения конкурентов и поняли, что именно нужно аудитории, которая в массе своей хардкорная. И они сделали все, что надо, и даже чуть больше. По количеству аспектов деятельности клуба, доступных для контроля игроком, FIFA Manager бьет всех конкурентов. База данных по футболистам не такая гигантская, как в Football Manager, но зато у большинства игроков есть фотографии в профилях и достаточно адекватные характеристики. А главное — FIFA Manager 06 достаточно глубока и серьезна, чтобы играть в нее можно было месяцами. Мало кто думал, что EA Sports еще способна удивить. Но, поверьте, на этот раз у них получилось. ■

Иногда у них получается

МАТ. НЕ ТОТ, О КОТОРОМ ВЫ ПОДУМАЛИ

Под этой аббревиатурой скрывается Match Analysis Tool. Во время матча в режиме паузы можно зайти в эту штуку и из вида сверху полюбоваться на свои тактические схемы и оценить действия игроков. Очень полезно, чтобы понять, кто из футболистов отрабатывает зарплату, а кто филонит, дает кривые пасы и мажет по воротам. Внешне это очень похоже на Football Manager с бегающими по полю колобками.



Полюбоваться на завоеванные трофеи — святое дело для каждого тренера.

Если бы не столбец в левой части экрана, это можно было бы принять за FIFA 06.

Match Analysis Tool в действии — тренер может досконально изучить каждый игровой эпизод и выявить лодырей на поле.

Процесс покупки игроков не предлагает ничего неожиданного. Это и хорошо, потому как ничего неожиданного тут и не нужно.

Наконец-то игроки ведут себя на поле как игроки, а не как стадо тупорылых болванов.

XS ВЕРДИКТ

В EA Sports, похоже, научились делать классные футбольные менеджеры, на которые не жалко потратить денег. Невероятно, но факт.

ОЦЕНКА: ★★★★½

Addictive Games

Football Manager 2006

Главный

PC

Macintosh

Жанр: Sports
Разработчик: Sports Interactive
Издатель: SEGA
Официальный сайт: www.sigames.com

Минимальные требования: 1.0 GHz CPU, 256 Mb RAM, 32 Mb video, 1.5 Gb HDD
Рекомендуемые требования: 2.0 GHz CPU, 512 Mb RAM, 64 Mb video

Писать рецензии на творчество богоподобной конторы Sports Interactive — занятие бесполезное, потому как рецензия пишется большей частью «чтобы было». Тем, кто знает, что такое Football Manager, статьи эти не нужны вовсе.

Александр Лашин

Sports Interactive было бы простительно просто выполнять небольшие пожелания благодарных пользователей и исправлять ошибки предыдущих версий. Все были бы более чем довольны — благо достойных альтернатив до выхода FIFA Manager 2006 все равно не наблюдалось. Впрочем, и FIFA Manager тоже сложно назвать серьезным конкурентом — и весовая категория не та, и хардкорная аудитория предпочитает игры именно SI-style.

ЭВОЛЮЦИЯ

Football Manager 2006 — никакая не революция. Подавляющая часть улучшений кажется косметической доработкой. Хотя движок теперь обсчитывает события с поистине фантастической скоростью, а ведь и Football Manager 2005 была по меркам жанра довольно шустрой. И это не мелкая доработка, а глобальное переписывание кода. Эти люди могут себе позволить тратить человеко-часы на вещи, которые в принципе можно было и не делать.

ПОГРУЖЕНИЕ

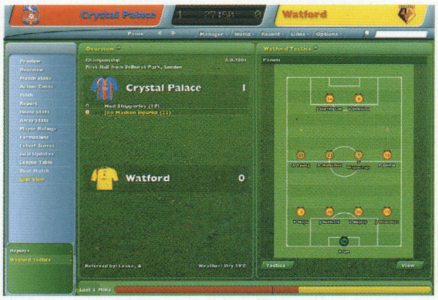
Дальше — больше. Система взаимоотношений между футболистами, тренерами и персоналом развилась до фантастического уровня. Поверить в реальность происходящего все еще нельзя, но чувствуется, что этот момент уже близко. Добавляет ощущений и новая тактическая система, позволяющая менять стратегию игры буквально на лету — этого от разработчиков ждали долго и наконец дождались. Можно комбинировать режимы просмотра — например,

Поверить в реальность происходящего все еще нельзя, но чувствуется, что этот момент уже близко.

НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ

В то время как могучая EA Sports сворачивает присутствие своих менеджеров на консолях, Sports Interactive это присутствие активно развивает. Помимо версии для Xbox 360 анонсирована версия для PSP, что с одной стороны комично, а с другой — вполне поддается логическому объяснению. «Карманный» Football Manager будет, правда, слегка урезан, например, матчи представлены в стиле старых Championship Manager. Т.е. без вида сверху на поле, а только с текстовым комментарием — таким образом экономится заряд аккумулятора.

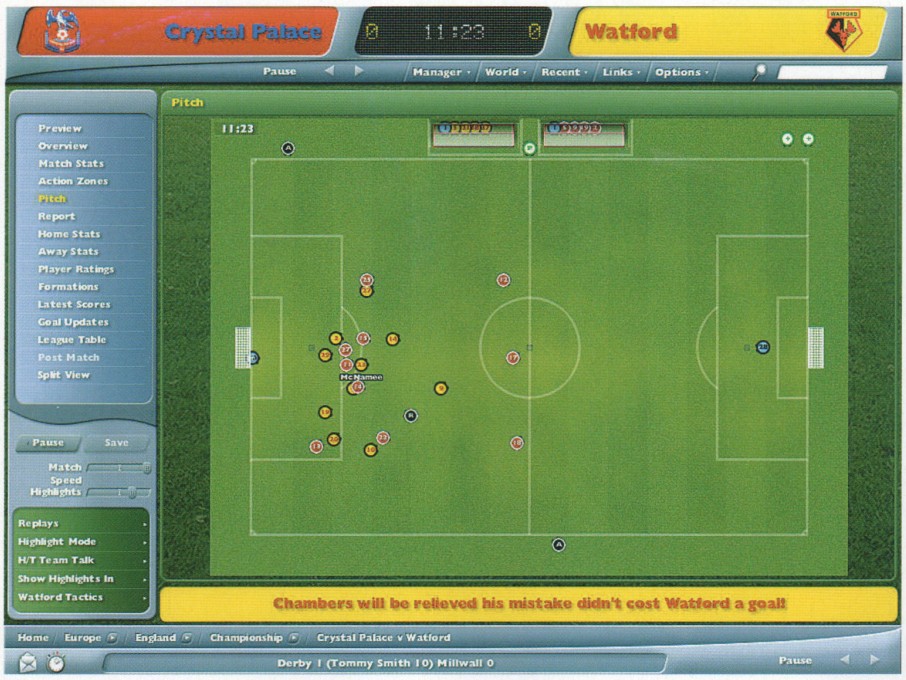
СМОТРИТЕ ТАКЖЕ FOOTBALL MANAGER 2005



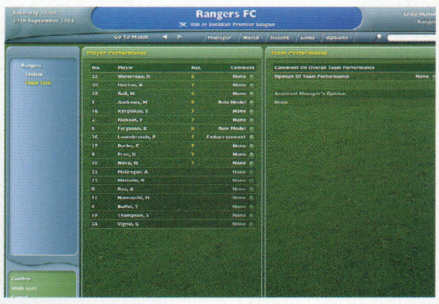
За «Вотфорд» болеет Дуги Бримсон.

Это вам не шахматы, тут думать надо.

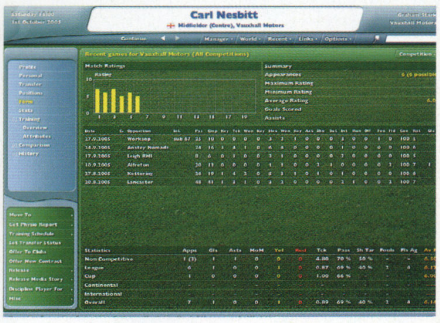
Следить, чтобы никто не отбывал номер.



Можно было пошутить про колобков, но мы просто скажем, что движок не изменился.



Мнение команды о состоянии дел в клубе.



Динамика игровой формы спортсмена.

ТРУДНОСТИ УПРАВЛЕНИЯ

Несмотря на то, что Sports Interactive расстаралась и сделала максимально интуитивный интерфейс и даже снабдила его подробной системой подсказок, запутаться во всевозможных меню элементарно. Особенно новичку, впервые видящему игру от SI. Самое смешное — после того, как нужная опция найдена, человек понимает, что именно там она и должна быть. Но это только после того, как потратит минут десять на поиски. И так происходит с подавляющим большинством нужных вещей.

на одной половине экрана поставить отображение матча, а на другой — статистику по игрокам. Тоже крайне удобно и полезно. Тренировки, травмы и мораль футболистов — все это было улучшено и углублено до такой степени, что почти непонятно, как же в это играть. Ибо уровень детализации уже даже пугает. К счастью, всегда можно ограничить свое влияние на игру контролем основного состава и трансферов. Так сказать, облегченный вариант.

ТРАДИЦИИ

Есть, разумеется, и минусы — правда, вполне традиционные для Sports Interactive. Багов не много, а очень много. Одновременно с релизом игры появился первый патч, исправляющий более трех десятков ошибок и не исправляющий еще больше. Работа отдельных researcher'ов (людей, предоставляющих разработчикам данные об игроках и командах) заслуживает не самых лестных слов, особенно это касается футбольных провинций типа Украины. Встречаются футболисты-«читеры» — игроки с далеко не лучшими, казалось бы, характеристиками, буквально за сезон становящиеся суперзвездами мирового масштаба. Природа явления окончательно неясна — утверждается, что это происходит из-за ошибок в участке кода, отвечающем за обработку характеристик игроков. И ни в коем случае не является следствием намеренных действий разработчиков. Так или иначе, способы облегчить себе жизнь по-прежнему есть.

Встречаются футболисты-«читеры» — игроки с далеко не лучшими характеристиками, буквально за сезон становящиеся суперзвездами мирового масштаба.

КЛАСС

В наличии и определенная непредсказуемость. В том смысле, что не очень понятно, как именно работает вся эта навороченная механика — и работает ли она вообще. Сыграйте несколько раз одну и ту же серию матчей в одном и том же сезоне, не меняя никакие установки, и вы будете удивлены, насколько разными могут оказаться результаты — от оглушительных побед до разгромных поражений. Причины такой нестабильности выяснению также не поддаются.

Глупо задаваться вопросами, хороша ли игра, дотягивает ли она до традиционной для SI планки качества и так далее. Ни одна студия, какой бы гениальной она не была, в ближайшие пару лет даже близко не подойдет к уровню Sports Interactive. С этим надо смириться. А потом расслабиться и получать удовольствие. ■

XS ВЕРДИКТ

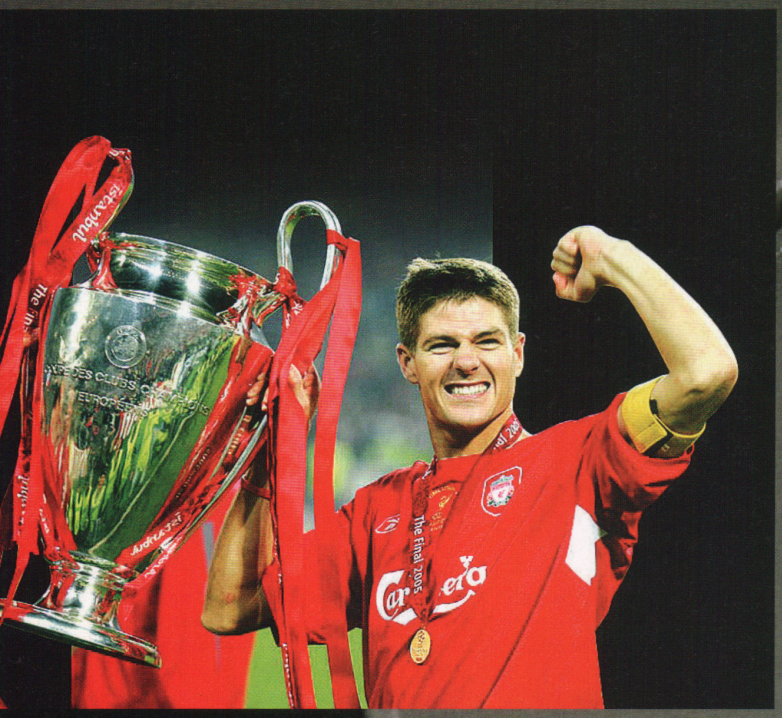
Лучший футбольный менеджер на ближайший год. Это не обсуждается. Это — аксиома.

ОЦЕНКА: ★★★★☆

Футбольные пятиминутки

Петр Дядюшко

Все о виртуальных футбольных менеджерах



Быть футбольным воротилой нетрудно, достаточно подписаться на один из нижеперечисленных онлайновых менеджеров, выбрать команду, уделять ей некоторое количество часов в день (можно в неделю) и получать отчеты о сыгранных матчах. Все как в жизни. Вы занимаетесь своим делом, ваша команда — своим.

Итак, что представляет из себя виртуальный футбольный менеджер в своей основе? База проекта — программа-генератор футбольных матчей. Сайт, на котором находятся таблицы турниров, статистика, гостевая, форум и чат для обсуждения турнирных перипетий. Программа-билдер для создания файла-заявки на матч. Сотни игроков, управляющих виртуальными клубами.

В чем заключается игровой процесс:

У каждой команды на сайте есть свой раздел (именуемый ростером), в котором менеджер видит список игроков своей команды и их игровые параметры (имя, возраст, национальность, сила, специальные возможности (например, «умение пробивать штрафные»), физготовность (обычно выражается в процентах от оптимального состояния), дисквалификации, травмы, а также вместимость клубного стадиона и финансовый баланс).

Для отправки составов на матч используется программа-билдер, в которую игрок загружает данные из ростера, после чего формирует заявку на матч (выбирает тактику, стратегию команды (например, «все в атаку» или «все в защите»), акцент в игре (например, «фланги») и определяет цену на билеты. Заявка сохраняется в виде файла определенного формата, который отправляется по электронной почте на специальный адрес комиссионеру.

В предусмотренное расписанием время комиссионер снимает с почтового ящика заявки на матчи, загружает их в программу-генератор, которая на выходе формирует результаты матчей и текстовые отчеты о них. После чего результаты и отчеты о матчах вывешиваются в специальных разделах сайта.

ПРЕМЬЕР-ЛИГА (МЕНЕДЖЕРЫ ВЫСШЕЙ КАТЕГОРИИ)

WIFA (World International Football Association)
www.goals.ru

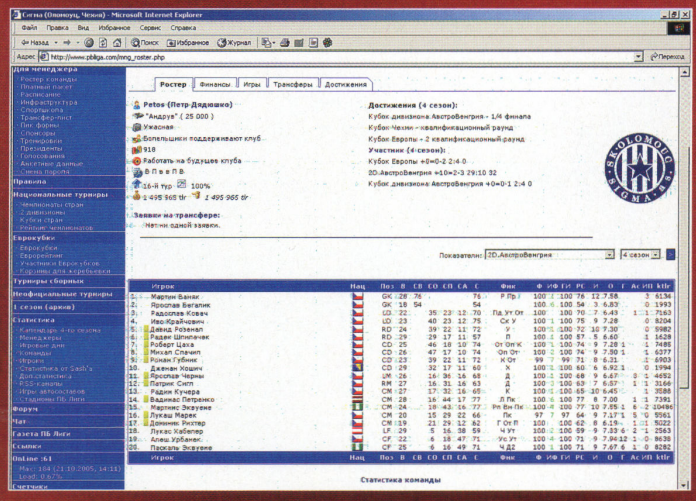
Самый «возрастной» из действующих на сегодняшний день проектов (дата старта — осень 1998 года). Этот проект, на первых порах практически безальтернативный, довольно быстро раскрутился и набрал несколько сотен участников всего за год функционирования. Генератор был написан Дмитрием Хлыстовым, когда он был еще школьником. Из-за чего первые несколько сезонов обычно сопровождались длительными простоями, да и сами сезоны растягивались в пропорции чуть ли не один к одному с реальным временем, что неизменно и регулярно отсеивало наименее терпеливых игроков, уходящих в другие проекты или организовывающих свои собственные. Одно время среди участников ходила шутка, мол, «мы постареем раньше, чем наши виртуальные игроки». Тем не менее, количество желающих начать играть превышало число покидающих проект, а материальная часть (то есть программа-генератор) оставалась практически на уровне 1999-2000 годов. К весне 2003-го кризис вылился в добровольный уход Дмитрия с поста руководителя проекта. Все полномочия были переданы инициативной группе игроков, которые помогали Дмитрию в последнее время его «правления». Была написана новая программа-генератор, полностью изменен дизайн сайта. Появились значительные положительные сдвиги в наполнении сайта. Однако по прошествии полутора лет, осенью 2004 года, в инициативной группе произошел раскол, что привело к уходу из нее ряда весьма авторитетных людей. Пока трудно сказать, как это повлияло на стратегические перспективы проекта, а вот тактические успехи заметны невооруженным глазом. Единство в управлении дорогого стоит.

ПЛЮСЫ:

- Большой практический опыт руководства проекта.
- Устойчивый, закаленный долгими перерывами и лояльный костяк участников.
- Одна из самых больших баз данных по реальным командам и футболистам со всего мира, при желании в карточку футболиста можно даже добавить его реальную фотографию.
- Продуманные и проработанные ростеры команд и обширная статистика с удобной навигацией.
- Хотя и немногочисленная, но весьма компетентная команда технических специалистов.
- Понятная и простая (возможно, даже слишком) система изменения параметров игроков.
- Участие в проекте абсолютно бесплатно.

МИНУСЫ:

- Концепция генератора морально устарела, все-таки базовая версия технического задания на генератор датируется 2001 годом.
- Отсутствие четкого и ясного для игроков плана развития проекта.
- Довольно ограниченная модель собственно футбольной игры (например, отсутствие «полупозиций» вроде опорного полузащитника или атакующего флангового полузащитника, вместо них есть строго правые, левые или центральные полузащитники и нападающие), ограниченный набор игровых стилей, отсутствие замен по ходу матча.
- Не очень внятная финансовая концепция, многие моменты которой меняются, что называется, на ходу; молодым клубам, зарегистрированным в 4-5 сезонах, потребуется слишком много времени для виртуальной игры, чтобы выйти на хоть сколь-нибудь конкурентоспособный уровень.
- Порочная, как мне кажется, практика «вторых» клубов (длительные периоды застоя привели к большой кадровой текучке, что в свою очередь породило среди более опытных игроков, объединенных в национальные федерации, желание отдавать слабые клубы более опытным игрокам во



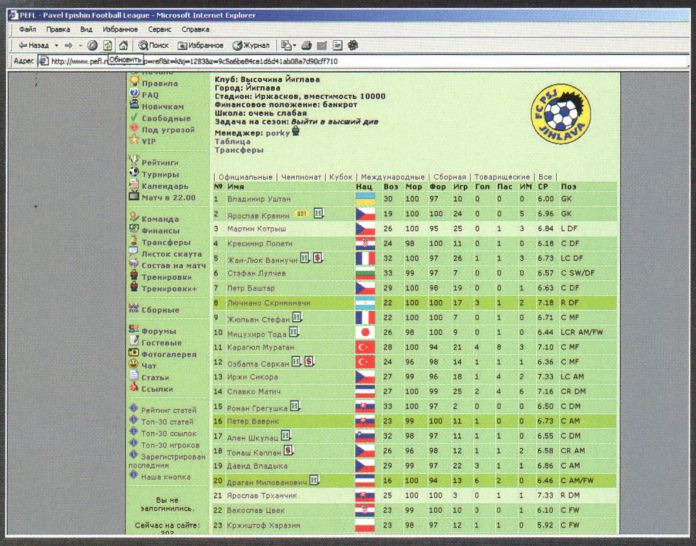
временное пользование для «реанимации». Как следствие —регулярные скандалы по фактам вскрытия махинаций, цель которых — перекачка финансов из слабых клубов в более сильные через третьи руки).

РЕЗЮМЕ:

Не самая совершенная игровая модель, с одной стороны, не очень привлекает фанатов собственно футбольных менеджеров, с другой — позволяет довольно легко адаптироваться новичкам. Весьма функциональная, удобная и не перегруженная графикой оболочка. Развитое сообщество игроков (существуют реальные футбольные команды в Москве и Санкт-Петербурге, представленные в городских любительских соревнованиях). Рекомендую для втягивания в процесс.

PBLIGA (Pressball Liga)
www.pbliga.com

Данный проект стартовал в 2002 году под патронажем белорусской спортивной газеты «Прессбол». Кстати, среди группы создателей было несколько выходцев из WIFA, в том числе и ваш покорный слуга. Куратор проекта от газеты «Прессбол» Юрий Довнар весьма основательно подошел к формированию команды разработчиков. К написанию программы-генератора была привлечена группа студентов старших курсов факультета прикладной математики и информатики БГУ (Белорусского государственного университета). Упор был сделан (и делается до сих пор) только на европейские команды. Зато эти чемпионаты проработаны от «А» до «Я». Составы команд получались при непосредственном участии Международной ассоциации футбольных статистиков (RSSSF). Далее в дело вступала собранная заранее команда переводчиков и адаптировала имена албанцев, исландцев и «прочих шведов» к русскому языку, стараясь сохранить оригинальное звучание, но при этом несильно нарушать привычное нашему глазу написание. Была разработана оригинальная модель игрока и система изменения его параметров. Впервые введено понятие «наигранности стилей» у отдельного игрока. Варианты расстановки на поле были (а в ряде случаев остаются до сих пор) гораздо разнообразнее, чем в других проектах. Клубная инфраструктура в области тренировок являлась также оригинальной разработкой. Была предпринята достаточно эффективная попытка предотвратить махинации. Это осуществлено путем требования реальных данных каждого игрока (фамилия-имя-отчество) и жесткого контроля за IP, с которого производится игровая деятельность. Вплоть до запроса у игрока файла со сканом паспортов в случае, если игрок утверждает, что с его IP играют несколько разных людей. Сразу была организована «вертикаль власти» и в каждом чемпионате назначен руководитель местной Федерации, от-



вечающий за всех игроков-менеджеров своего чемпионата непосредственно перед руководством проекта. Также достаточно жестко был поставлен вопрос с «пропадающими» игроками. В случае неотправки составов на три матча подряд игрок автоматически лишался своего клуба. Четко налаженная структура — залог долголетия проекта.

ПЛЮСЫ:
- Практически полностью оригинальная разработка; удачная игровая модель позволяет широко варьировать тактику матча.
- Отлаженная структура взаимодействия внутри проекта, простая и понятная система отладки багов, самая оперативная реакция на запросы игроков.
- Спокойное поступательное развитие; о нововведениях людей предупреждают заранее, что позволяет им подготовить свои команды.
- Доступные правила игры, не примитив, но и не заумь.
- Жесткая позиция «один человек — один клуб».
- Отсутствие «платного пакета» практически не осложняет игровой процесс.

МИНУСЫ:
- В определенный момент игровой процесс становится однообразным, достаточно собрать сильный состав под одну-две схемы и наиграть до максимума пару стилей — и останется только отправлять практически один и тот же состав на все игры, учитывая лишь дисквалификации и травмы игроков, и изредка занимаясь трансферной деятельностью для своевременного омоложения. Справедливости ради стоит отметить, что до такого момента подавляющему большинству игроков пока добраться не удалось.
- Довольно бедное графическое оформление. Не всегда оправданное возведение функциональности в абсолют.
- Чересчур жесткая позиция по автосоставам — если с участником что-то случилось и его успели лишить клуба, то вернуть клуб обратно маловероятно, а чтобы получить другой, придется вставать в общую очередь, которая отнюдь не маленькая.
- Игровой мир ограничен европейскими чемпионатами.

РЕЗЮМЕ:
Интересная, без излишних усложнений игра. Близкое к оптимальному сочетание непосредственно футбольной и экономической составляющих. Четкое взаимодействие всех уровней проекта. Развитое сообщество игроков (в Минске регулярно проводится Кубок Лиги среди реальных футбольных команд, составленных из участников проекта).

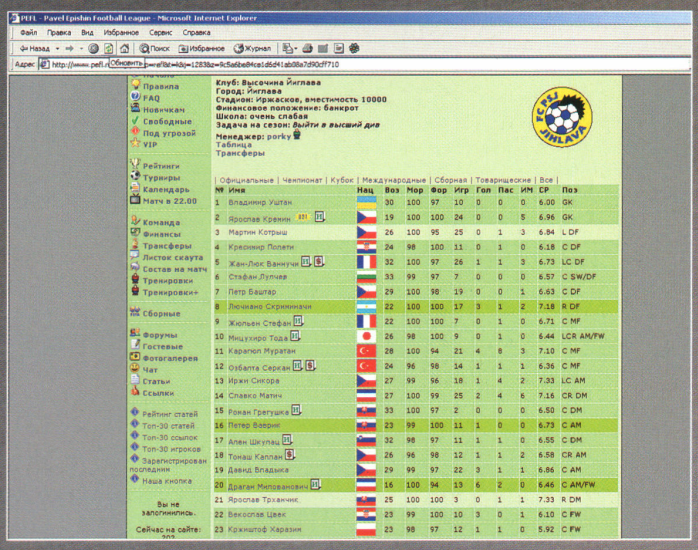
PEFL (Pavel Epishin Football League)
www.pefl.ru

Еще один проект, рожденный экс-вифовцем. Насколько я помню, Павел отыграл в WIFA до 2001 года, после чего решил создать свою лигу. Главным направлением для работы были избраны модели игрока и игрового процесса, сильно напоминающие модели Championship Manager. С тех пор и до текущего момента эти вещи — одни из главных козырей проекта. Почти два десятка явных и несколько скрытых параметров, сильная мультипозиционность футболистов (например, SW/DLC), проработанная система контрактов, учитывающая рейтинги клубов. Глубокая система тренировок, состав на матч, включающий замены по ходу игры, широкий спектр индивидуальных заданий для футболистов. В целом, Павлу удалось создать своего рода адаптированную версию CM для использования в качестве виртуального футбольного менеджера. Но, вообще говоря, это палка о двух концах. Как всякая полноценная игра, она требует максимального погружения в виртуальный мир, вдумчивого и долгого изучения правил и собственно игрового процесса. А времени это требует немало. Вторым, на мой взгляд, достаточно неприятным моментом стал довольно «тяжелый» дизайн. Да и платный пакет в этом проекте «недобр» к игроку. Например, для «бесплатников» нет поиска по трансфер-листу. А пока страничками по 10 игроков пролистаешь трансфер-лист, в котором стоит под 1000 фамилий, можно реально утомиться.

ПЛЮСЫ:
- Классная модель игрового процесса, играть очень непросто и интересно.
- Интересно разработанная модель контрактов футболистов, в клуб второго дивизиона свободный агент просто так не пойдет.
- Весьма компетентное руководство — шельмовать очень даже непросто.

МИНУСЫ:
- Местами весьма сложновато, новичкам требуется много времени на адаптацию.
- Некоторая вторичность по отношению к Championship Manager.
- Неудачный платный пакет.

РЕЗЮМЕ:
По игровому миру это наиболее глубоко проработанный проект. Если бы не досадные мелочи в виде необходимости отдавать немножко денег и много времени для полноценного игрового процесса, был бы однозначно лучшим проектом.



ПЕРВАЯ ЛИГА (РАЗВИВАЮЩИЕСЯ МЕНЕДЖЕРЫ)

FA-13 (Футбольная Ассоциация 13-й Сектор)
www.fa13.com

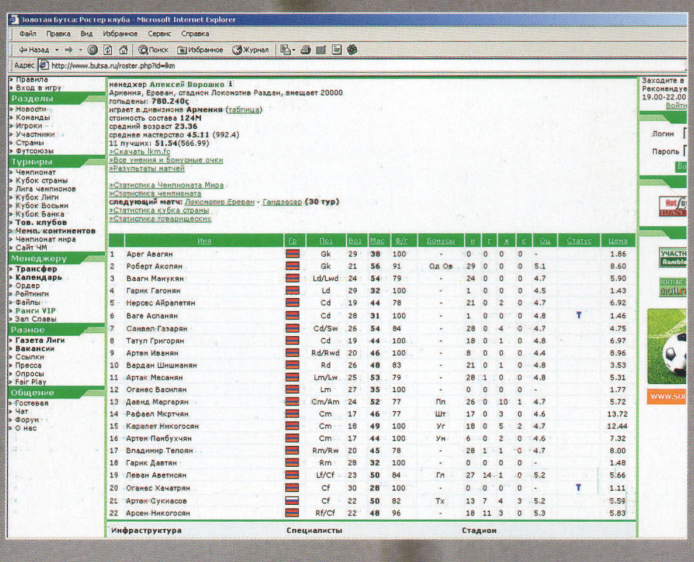
По количеству сыгранных сезонов данный проект «впереди планеты всей». Сейчас там идет уже 10-й сезон. На мой взгляд, двумя наиболее интересными моментами в этом проекте являются весьма удачный по своему правдоподобию генератор матчей и оригинальная система трехмерных «видеоотчетов». Забавные 22 человечка весьма целенаправленно бегают по полю и пинают мяч, причем действия фигурок достаточно достоверно повторяют нарезку моментов из текстового отчета о матче.

Из неприятных моментов отмечу практически полное отсутствие статистики, отсутствие онлайн-формы для отправки состава на матч (игрокам приходится пользоваться специальной программой-билдером и каждый раз скачивать свежий архив с ростерами команд, которые по сравнению с другими проектами малоинформативны).

РЕЗЮМЕ:
Как у любого неплохо работающего проекта, у FA-13 есть свои приверженцы, и нельзя сказать, чтоб их было мало. В Москве у проекта есть две любительские команды по реальному футболу. Но, на мой вкус, этому проекту не хватает играбельности. Побольше внимания сайту и игровой инфраструктуре явно не помешали бы.

ЗОЛОТАЯ БУТСА
www.butsa.ru

Очередной проект образца 2002 года, созданный также экс-вифовцем. Я бы сказал, что это проект для любителей строить закусочные при стадионе своего клуба. Основным приоритетом в развитии проекта была выбрана экономическая составляющая. Если вы считаете, что команда без массажного кабинета и научного центра — не команда, а стадион без автостоянки не простоит и дня, тогда это ваш менеджер. Достаточно прочитать второй абзац «правил для новичков», чтобы понять, что собственно спортивные результаты в этой игре — далеко не самое главное. К клубной инфраструктуре плотно привязана система тренировок, осуществляемая широчайшим набором специалистов, что обеспечило тренировкам также весьма основательную проработку.



О недостатках. Честно говоря, изрядное недоумение вызвала транскрипция на русский язык фамилий многих иностранных игроков. Такое впечатление, что этим занимались люди весьма далекие от знания языков. Футбольная игровая составляющая осталась на уровне WIFA образца 2001 года с программой-билдером для отправки матчей и скачиванием обновляемых ростеров команд. И хотя в проекте для показа матчей предусмотрен в том числе и двухмерный «видеоотчет», и даже планируется создание трехмерного, похоже, что кардинально менять генератор руководство проекта не собирается. Продавать пирожки в палатке у стадиона, видимо, куда интереснее и азартнее.

РЕЗЮМЕ:
Проект создан для любителей экономических приоритетов в менеджменте виртуального футбольного клуба. В этой части равных ему нет. По остальным параметрам, исключая, быть может, только тренировки, он явно уступает конкурентам.

VSOL (Virtual Soccer Online League)
www.virtualsoccer.ru

Этот проект я упоминаю здесь только для того, чтобы показать, до чего доводит чрезмерная любовь руководства условно-бесплатных проектов такого рода к реальным деньгам. Некоторое время (около двух лет) этот проект шел по темпам развития наравне с WIFA или PEFL, хотя и не предлагал по большому счету чего-то особо оригинального. В плане организации игрового процесса он очень сильно напоминал клон WIFA. Руководство ввело VIP-пакет, который за небольшие деньги освобождал участников от просмотра рекламных баннеров. И игра шла вполне себе неплохо, пока в один прекрасный день, открыв ростер команды-соперника утром до игры и вечером после, я не увидел, что игроки соперника за время между просмотрами увеличили свои параметры чуть ли не вдвое, а команда стала одной из сильнейших в лиге. Так я узнал о существовании в разделе «Платные услуги» подраздела «Магазин», в котором можно было за реальные деньги усилить свою виртуальную команду. То есть, спортивная составляющая проекта в моих глазах была убита напрочь. Честно говоря, не понимаю, почему этот проект до сих пор функционирует. То ли там остались люди, которым все равно, с кем играть, то ли проект превратился в соревнование кошельков.

В андеграунде

Как обстоит ситуация с футбольной индустрией в России?

Компьютерный футбол в мире делают всего две страны: японцы (серия PES) и канадцы (серия FIFA), чьи сборные не числятся среди сильнейших команд земного шара. Но это ничуть не мешает этим странам доминировать на рынке виртуального футбола. Россия, увы, не входит в список могущественных футбольных держав, а наши разработчики не стремятся потеснить японо-канадскую гегемонию. Как следствие, наш футбол игнорируют и просто не замечают практически во всех спортивных симуляторах. Все, что нам остается на данный момент — партизанить, выпуская кустарные моды и дополнения.

ПРОЕКТ «ЗОЛОТАЯ БУТСА»

Робкие попытки отщипнуть кусочек на рынке футбольных менеджеров

Разработчик: Nekki
Производство: Россия
Жанр: Менеджер

Создавать своими руками футбольный симулятор — занятие долгое, неблагодарное, и, по большому счету, никому не нужное. Конечному потребителю не нужны безымянные поделки от незнакомых производителей, им хочется увидеть Бренд с большой буквы. Хорошо бы еще, чтобы игра обладала идеальной графикой, чтобы в ней были знакомые футболисты и любимые команды, умный искусственный интеллект и остальные приблуды, доступные лишь большим и богатым компаниям. То ли дело футбольные менеджеры...

Футбольный менеджер может сделать каждый. От этого жанра игроки требуют лишь умного искусственного интеллекта и интересного игрового процесса. Все остальное — опционально.

Поэтому не стоит удивляться, что первым заметным футбольным проектом на территории России стала именно «Золотая Бутса» — игра, изначально описываемая как симулятор отечественных детских футбольных соревнований. Правда, после этого разработчики сменили концепцию. Правильно — риски рисками, а продажи должны быть чем-то гарантированны.

Разработка игры началась около двух с половиной лет назад, на базе одноименного сетевого футбольного менеджера (www.butsa.ru). К январю этого года была изготовлена техническая демо-версия игры, которую представили на Ярмарке проектов КРИ-2005. «Бутса» заинтересовала посетителей выставки, была номинирована на приз «Лучший проект без издателя», и разработчикам удалось связаться с несколькими отечественными издателями.

На данный момент Nekki пытаются получить от Российского Футбольного Союза права на использование в проекте реальных клубов или хотя бы реальной сборной России. Дело движется со скрипом, Футбольный Союз не хочет отдавать лицензию молодой команде разработчиков (как будто имидж отечественного спорта можно чем-то испортить) и не исключено, что проект все-таки будет отменен.

НЕ СЕЗОН

Упоминать об особенностях футбольного менеджера глупо и неинтересно. Нам обещаны реальные игроки (с реальными же характеристиками), мощный графический движок (матчи можно будет наблюдать в режимах телетрансляций), хорошая экономическая модель и неограниченные возможности по управлению собственным клубом. Автор может заверить, что интересный искусственный интеллект, ни в чем не уступающий конкурирующим проектам, в «Золотой Бутсе» уже есть. Остальное приложится?

САМОДЕЛКИНЫ НА ПОЛЕ

Русские умельцы как могут компенсируют отсутствие нашей премьер-лиги в ведущих футбольных симуляторах.

Разработчики популярных футбольных симуляторов о российском футболе знают мало. Вернее, очень мало. В цивилизованном мире наш футбол никому не интересен, с другой стороны, в менее цивилизованном продажи лицензионных компьютерных игр стремятся к нулю. Именно поэтому и только поэтому узнать российских футболистов в западных симуляторах очень и очень сложно.

К счастью, мир не без добрых людей. Сотни русскоязычных энтузиастов днями и ночами корпят над любимыми компьютерными играми, добавляя в них новых игроков, неотличимых от реальных прототипов. Мы можем и не дожить до тех времен, когда Electronic Arts включит в свою серию FIFA реальный российский чемпионат. А энтузиасты делают такой каждый год и для каждого нового проекта.

И не только реальные лиги. Любительские моды позволят вам сыграть нормальной сборной России против нормальной Словакии, привести любимую команду (самарские «Крылья Советов», например) к финалу Лиги Чемпионов, порвать на британский флаг реальную сборную Голландии, короче, осуществить свою футбольную мечту. Разве не для этого мы играем в футбольные симуляторы?

ГДЕ СКАЧАТЬ?

Найти любительские моды для любимого футбола несложно — нужно всего лишь воспользоваться любым популярным поисковиком. Но для ленивых мы подготовили несколько ссылок, по которым обязательно стоит пройтись. Описание всех ресурсов однообразно: здесь-есть-ваши-любимые-игроки. Ну или будут, если вы хорошенько попросите об этом авторов соответствующих сайтов:

http://rl.gamenavigator.ru
http://fifamanager.ru/
http://fifasoccer.ru
http://sg.gameslife.ru/
http://www.fifax.net/
http://www.donin.com/sports/fifa2005/

КАК УЛУЧШИТЬ ХАРАКТЕРИСТИКИ СБОРНОЙ РОССИИ?

Александр Цешинский — человек, который в ответе за футбольную Россию... в играх.

Есть такая профессия — head researcher, в ее обязанности входит сбор информации по интересующему вопросу. Заказчик, в данном случае — Sports Interactive, из года в год платит за информацию о российском футболе Александру, чтобы использовать ее в очередном Championship Manager.

XS: Как так получилось, что вы стали этим заниматься?
А.Ц.: В Championship Manager я играл, начиная еще с CM2 (96-й год, по-моему), потом переключился на CM3. Все бы ничего, только меня совершенно не устраивало то, что про Россию было нарисовано. И я прямо написал им об этом в начале 99-го, и приписал, что, мол, готов помочь. И в ноябре 99-го мне написали ответ, что планируют добавить российскую лигу в CM00/01, и не хотел бы я заняться, раз уж обещал? В итоге вот уже 5 лет занимаюсь этимв свободное от основной работы время.

XS: Все ляпы с именами, рейтингами игроков и характеристиками — это надо с вас спрашивать?
А.Ц.: Да, конечно.

XS: Можете вспомнить какой-нибудь ляп, который вы обнаружили уже в финальной версии?
А.Ц.: Да их каждый год полно, ведь всех игроков не проверишь. Вопрос в том, насколько это серьезно. Может такое случиться, что у одного игрока показатель дриблинга будет максимальный, а в жизни и близко ничего такого нет. На мой взгляд — это не страшно, один игрок погоды не делает.

XS: Получается, что издатель вам полностью доверяет. И вам ничего не стоит «пошутить» над игроками нелюбимой команды. Или вам не позволит профессиональная гордость?
А.Ц.: В принципе, да, ничего не стоит. Только, во-первых, это же откроется, люди напишут и мне, и в SI. А во-вторых, я действительно не вижу никакого смысла в таких шутках. Наверное, это и есть профессиональная гордость, чувство ответственности за доверенную работу.

XS: Почему российская лига представлена в обрезанном виде? Я имею в виду отсутствие лицензионных логотипов и стадионов. Это «заслуга» РФС, каждого отдельного клуба или еще кого-то?
А.Ц.: Просто Sports Interactive не считает нужным закупать лицензию российской лиги — лицензии закупаются только для ведущих чемпионатов, к которым Россия (надеюсь, пока) не относится — Италия, Испания, Франция, конечно, Англия.

XS: Не возникало желания сделать собственный футбольный менеджер? Хотя бы чисто российский?
А.Ц.: Нет, никогда такого желания не было. Я вижу, как много нужно для этого сделать, и, кроме того, я и так участвую в создании лучшего футбольного менеджера в мире. От добра добра не ищу.

Максим Петренчук

Найди свою

На что обычно жалуются любители онлайновых игр? Серьезные системные требования, необходимость наличия быстрого Интернета, платный доступ, ныне практикуемый большинством издателей, и еще целый ряд особенностей локального характера. Для тех, кому лень разбираться со всем этим бардаком, на российском рынке существуют аналоги, которым вышеперечисленные проблемы несвойственны. Вам даже диск с игрой покупать не придется — весь процесс происходит исключительно через браузер: пришел на работу, зашел в Интернет и вперед. Одним из таких «лояльных» проектов и является «Территория» (territory.ru), за которым стоит один из апологетов русской «попсы» — Сергей Жуков из группы «Руки Вверх».

КРОШКА МОЯ, Я ПО ТЕБЕ СКУЧАЮ

Для начала игры достаточно просто зайти на сайт и зарегистрироваться. Вы попадете в игровой мир «Территории», сильно отличающийся от вселенных видеоигр и скрывающийся за рамками обыкновенного чата. В настройках персонажа вы распределяете характеристики и выбираете одну из нескольких стратегий прокачки — «уворотчик» (предпочитающий защитную технику ведения боя), «критовик» (специализирующийся на критических ударах) и т.п.

Боевая система предельно проста: есть четыре зоны на теле, за каждый ход дается два блока и один удар; вы распределяете блоки и ставите удары, то же самое делает ваш противник. Попал мимо блока — отлично, промахнулся — минус еще несколько хит-поинтов. Драка идет, пока у одного из участников жизнь не опустится ниже нуля. Через некоторое время виртуальное тело восстановится, а пока вашим единственным занятием будет общение в чате.

Как и в любой ролевой игре, с ростом опыта вы получаете новые уровни и деньги. Уровни дают новые характеристики, а те, в свою очередь, позволяют надевать вещи, купленные в магазине. В качестве бонуса к модным носкам и рейтузам прилагаются новые профессии, открывающие дополнительные возможности заработка, новые типы боев, более мощное оружие, новая стратегия и общение, общение, общение... Все это — через обычный браузер, не требующий дорогостоящих апгрейдов.

НЕ ОДНОЙ ИГРОЙ ЖИВЫ

Удивительно, но некоторые люди в «Территории» добились известности, практически не играя в саму игру. Вокруг проекта развито огромное сообщество, существуют сайты и кланы, между которыми постоянная конкуренция. Отдельные личности приобретают славу не удачными боями, высокими уровнями и дорогими артефактами, а творчеством — статьями, новостями, рассказами. Неплохая, кстати, возможность прокачать свой «творческий скилл».

КАК В ЖИЗНИ

Действие происходит в Химер-Сити — придуманном разработчиками городе. В нем, как и везде, существуют разные социальные организации, находящиеся между собой в непростых отношениях и представленные соответствующим персонажем. Всемогущий ПАПА олицетворяет криминал, с ним борется ГЕНЕРАЛ, возглавляющий милицию и армию. ГУБЕРНАТОР изображает власть Химер-Сити, и ему противостоит БЕЛАЯ ЛАСКА, управляющая толпами анархистов. ПРОФЕССОР занимается вопросами образования граждан Химерии, а ОТШЕЛЬНИКУ и его последователям вообще все до посоха. По мере «взросления» игрок может вступить в клан и получить значок соответствующей склонности, требующей отыгрыша роли.

В качестве простого примера взаимодействия склонностей возьмем гипотетическую историю с лесорубами, которая легко могла бы случиться на самом деле. Чтобы получить возможность рубить деревья, которые задействуются во многих экономических цепочках, персонаж должен развиться хотя бы до пятого уровня. Представьте, что вы достигли нужных высот, сидите себе, работаете, вдруг в чате появляется «криминальщик» и нападает на вас и ваших коллег-лесорубов поочередно, требуя денег за «крышу». Только вы, воодушевленные перспективой получить с десяток синяков, лезете в карман за откатом, как приезжают «послы» Генерала — начинается драка, и судьба всей локальной лесопромышленности зависит от того, кто в ней победит. При этом обычное «крышевание» бизнеса в «Территории» никто не отменяет — оно существует наравне с государственной властью, скрываясь под названием «уличный контроль». На каждой улице осуществляется

СЕРЬЕЗНЫЙ БИЗНЕС

По слухам, ежемесячная прибыль «Территории» составляет порядка $250 тыс. Деньги берутся, прежде всего, от продажи виртуальных игровых ресурсов за вполне реальную наличность. Некоторые услуги осуществляются по ныне популярному методу «пришли SMS и получи...». Коммерческий успех свидетельствует об интересе людей, готовых вкладывать в игру большие деньги. Однако у главного конкурента «Территории» — «Бойцовского клуба» — доход в два раза больше. Есть к чему стремиться.

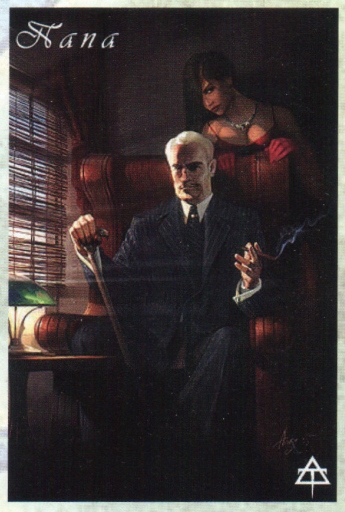
территорию

своя коммерческая деятельность, стоят магазины и фабрики, кланы могут захватывать их, устанавливать свои порядки и изгонять конкурентов. Одним словом, все как в жизни.

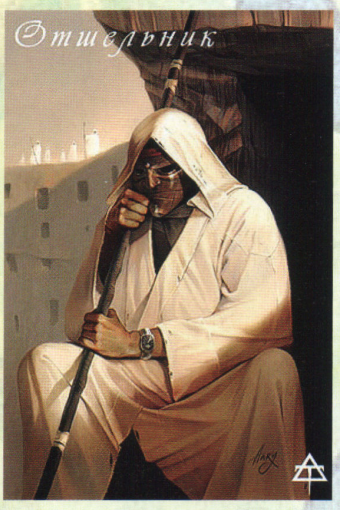
Помимо этого в «Территории» есть много других особенностей, поразительных для простой «браузерной» игры: контролирующие организации, профессиональные гильдии, сложные экономические взаимоотношения и так далее. Причем игра постоянно развивается в зависимости от амбиций игроков. Та же идея с рэкетом, описанная выше, была придумана мальчиком из Израиля по имени Коммунист. Некто Геополитик Макс создал пиар и газеты (HTML-листы с текстом, покупаемые прямо в игре), а пофигисты-интеллектуалы Витос и Обкуренный выработали систему поведения отшельников. Откликаясь на идеи игроков, администрация стремится сама возвысить наиболее инициативных товарищей, предоставляя им более широкие возможности для творчества.

НУ НЕ МЕЦЕНАТЫ ЖЕ

Однако будем реалистами — мир «Территории» далеко не так идеален, как может показаться на первый взгляд, не всех вершин можно добиться «игровыми» путями. Оценив популярность игры в широких кругах пользователей Интернета, разработчики давно практикуют продажу уникальных вещей и игровых денег за реальные купюры. Здесь даже есть своя собственная конвертируемая валюта — «золотой терр» (ЗТ), который равняется одному евро или нескольким обычным «террам». При нынешнем курсе 1 ЗТ = 100 терр за реальные 20 евро можно почув-



СЛУХИ, СЛУХИ, СЛУХИ...
«Бойцовский Клуб», который дал миру разработчиков «Территории», известен большим количеством знаменитостей, когда-либо прикасавшихся к этому проекту. Помимо Сергея Жукова в игре участвовал его партнер по группе Алексей Потехин, а народная молва неоднократно поминала Киркорова и солистку группы «Сливки» Карину Кокс, писателей Сергея Лукьяненко и Виктора Пелевина. Также, судя по слухам, не обошлось без сыновей крупных политиков и бизнесменов СНГ, чьи фамилии мы, по понятным причинам, называть не будем.



Интервью с Сергеем Жуковым

Чтобы окончательно решить все «территориальные» вопросы, мы решили поговорить с автором игры, известным певцом Сергеем Жуковым, и лично расспросить его о различных аспектах созданной им вселенной.

XS Magazine: Сергей, вы известный поп-певец и бизнесмен, неужели вам хватает времени на игровые проекты?

Сергей Жуков: Все мы в душе игроки. Кто-то увлекается казино, кто-то — другими вещами. Сначала мы играли в известный многим проект «Бойцовский Клуб», но когда администрация поступила с нами не совсем красиво, я и еще несколько людей ушли из игры, создали компанию «IT-Territory» и начали разработку собственного проекта. В нем мы, как игроки, и решили реализовать скопившиеся идеи.

XS: Например, какие?

СЖ: Проблема «Бойцовского Клуба» — ограниченность развития. Дойдя до восьмого-девятого уровня, игрок уже не знает, что делать. Мы решили сделать глобальный мир, в котором каждый человек смог бы найти себя. И потом — наша игра требует куда меньше реальных вложений.

XS: Но ведь обычно «дешевле» означает хуже. Получается, что вы оказались не столь сообразительны, чтобы сделать продукт как у конкурента, поэтому вынуждены занижать цены?

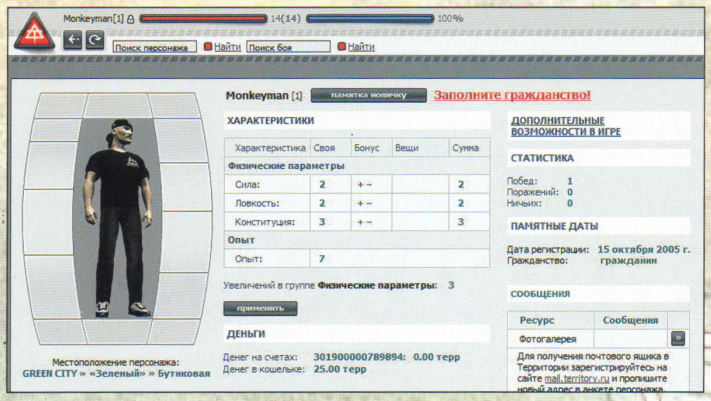
СЖ: Не совсем. В свое время, когда «Бойцовский Клуб» зарождался, он был монополистом. Большинство людей, кто сейчас властвует в игре, вложили в проект огромные суммы — некоторые свыше $150 тыс. Деньги эти никак не вернуть, а игрокам не уйти из проекта. Мы же решили сделать ставку на самую широкую аудиторию — людей, часто даже далеких от онлайновых игр.

XS: И чем же вы привлекаете эту широкую аудиторию?

СЖ: Игрок в «Территории» может стать кем хочет. Можно заниматься криминалом и выколачиванием денег, быть наемником или врачом, журналистом или учителем, владельцем бензоколонки или китайского ресторана. В игре есть свой университет, в котором нужно закончить курсы, чтобы получить ту или иную профессию. Во-первых, эти знания вполне актуальны — реальные вопросы, реальная информация. Во-вторых, окончание университета в игре дает льготы при поступлении в настоящее учебное заведение.

XS: Неплохо! Вполне реальная польза от игры. Как говорится, и вкусно, и полезно.

СЖ: Именно. А еще наша игра — единственный проект в русском Интернете, позволяющий конвертировать игровые деньги в реальные при помощи «ТерраБанка». Специально для этого



СТРЕМЛЕНИЕ ОБЩАТЬСЯ

По мнению психологов, исследовавших причины коммерческого успеха БК и «Территории», люди выбирают «браузерные» игры, чтобы... общаться. Это обусловлено несколькими вещами. Во-первых, в подобных проектах чат играет едва ли не главную роль. Во-вторых, они меньше загружены собственной игрой, в отличие, скажем, от тех же Ultima Online и WoW, в связи с чем здесь сильно развито околоигровое сообщество. В-третьих, так как большинство участников той же «Территории» — наши соотечественники, существует практика частых встреч в реальной жизни. Находятся даже люди, которые специально вкладывают деньги и растут в игре, чтобы таким способом найти новых друзей и завести полезные знакомства. А вы говорите, Интернет делает людей интровертами...

ствовать определенную свободу.

Быть сильным бойцом гораздо дороже. С целью повышения своих характеристик можно заказать уникальные вещи и артефакты — например, куртку «Gucci», цена которой будет не ниже реального аналога — 500 у.е. за 15% модификацию и 800 у.е. — за 25% (цифры означают, насколько покупаемая вещь будет лучше обычного тряпья). Существует как минимум 30 игроков, имеющих полные комплекты из 8 вещей (что-то около 7000 у.е.), не считая тех, в чьем гардеробе завалялось по паре-тройке уникальных трусов. Помимо торговли «откутюром» существуют и другие услуги за «нал»: персональные анимированные образы, смена имени, специальные предметы и еще целый список фокусов для тех, кому наличность оттягивает карман слишком сильно. Впрочем, и без вложения реальных денег можно добиться немалых высот, в буквальном смысле став легендой.

Несмотря на вполне радужное настоящее, у владельцев проекта есть далеко идущие планы на будущее. Сегодня у сайта «Территории» примерно 10 тысяч уникальных посетителей в день — результат неплохой, но пока все равно непонятно, насколько интересны российским пользователям браузерные игры, и не предпочтут ли они как раньше копить деньги на оплату карточек Ultima Online и World of Warcraft. Для многих отсутствие спецэффектов и последних технологий, вводящих ресурсы компьютера в летаргический сон, станет поводом для насмешек и нездорового скептицизма. Впрочем, от этого потеряют в основном сами игроки, а не разработчики, на чей век хватит желающих найти свою территорию.

создана игровая валюта «Платиновые Терры», а также здание аукциона, где проводятся торги.

XS: А можно ли таким образом заработать?

СЖ: Зависит от желания и упорства самих игроков. Вывод денег осуществляется на основе рыночной системы, где курс валюты зависит от величины спроса-предложения.

XS: А как можно стать очень богатым человеком в игре?

СЖ: Игра во многом повторяет жизнь. Инициативные люди способны выбиться, завести свое дело и т.п. Можно создать свой бизнес или научиться делать что-нибудь лучше всех. Допустим, рисовать образы, писать статьи, быть самым востребованным врачом и т.д.

XS: Какие профессии на данный момент есть в игре?

СЖ: Самые разные. Перечислять очень долго. Юристы, учителя, врачи, рэкетиры, плотники, лесорубы, повара, портные, социологи, журналисты и т.п. Одни требуют покупки специальной лицензии, другие — наличия инструментов и образования, третьи — просто наличия таланта (например, художник). Мы постоянно расширяем игру и добавляем новые возможности

XS: А кто сейчас работает над игрой?

СЖ: Студия «IT-Territory» основана несколькими увлекающимися людьми — бывшими игроками. Сегодня в ней работает примерно 15 человек — программисты, дизайнеры, художники, гейм-мастера. Каждый из них стремится внести свою лепту в развитие вселенной. У нас также существует практика выделять особо инициативных игроков и предлагать им работу в нашем офисе.

XS: А какие у вас планы на будущее?

СЖ: Прежде всего, мы хотим улучшить систему боя и реализовать новые возможности для досуга игроков. Появится гибкая система квестов — новые задания и интересные мини-игры. В ближайших планах открытие американской, израильской и китайской версий игры. Вообще, план развития «Территории» расписан аж до 2010.

XS: Что ж, можем только пожелать вам удачи в бизнесе и творческой карьере.

СЖ: И вам того же. До встречи на нашей «Территории»!

Литературное сцеживание: **Виктор Перестукин**

Мэнни Калавера

делится своими наблюдениями и установками

Я считаю, что если тебе некуда идти домой, тебе нечего терять в принципе.

Смерть превращает наши жизни в довольно грустные истории.

Мой босс постоянно пичкает меня разнообразными обучающими книжонками — «Они Купили Ферму, Самое Время Продать Им Коров...» — и прочей подобной макулатурой.

От живых меня до сих пор бросает в дрожь.

Он из тех парней, что больше всех ратуют за джентльменский бокс, но тут же пускают в ход нож, когда дело доходит до реальной драки.

Потрясающе, как небольшое присутствие человеческих останков может преобразить комнату.

Он даже не прячет выпивку в своей тумбочке, какой он после этого менеджер по продажам?

Душа, томящаяся в смертной оболочке, стремится к освобождению из темницы. И, таким образом, это так или иначе произойдет, и все благодаря порции отвратительного гаспачо и парню по имени... Калавера.

Вы пойдете за мной, молодежь, потому что я — мрачный жнец!

За каким чертом вы храните деньги? На черный день? Дайте-ка мне кое-что разъяснить — вы мертвы. Каждый день теперь — черный.

Как правило, я никогда не прикасаюсь ни к чему более сложному и тонкому, чем я.

Вы знаете, я хорошо понял одну вещь: никто никогда наверняка не знает, что произойдет в конце пути, так что просто наслаждайтесь поездкой.

Вы знаете, я хорошо понял одну вещь: никто никогда наверняка не знает, что произойдет в конце пути, так что просто наслаждайтесь поездкой.

Эта колода карт изрядно потерта по краям, прямо как я, только у меня мастей меньше.

Я не люблю длинношерстных кошек, таксидермист берет за них двойную цену.

Нам ведь нечего скрывать. Никаких скелетов в наших шкафах! Ха-ха!

Вам не спрятаться от Мрачного Жнеца, в особенности когда он вооружен.

Моя коса... Я предпочитаю хранить ее близко к тому месту, где раньше было мое сердце.

Любовь? Любовь — это для живых. Я ухаживаю за девушкой только потому, что она — мой билет отсюда.

Я не могу забрать душу у гамбургера, ведь коровами занимается другой отдел, и это не считая салата.

Мой компьютер дает мне мгновенный доступ к нашей базе данных всех мертвых душ.

Мне нравится хранить кости на всякий случай.

Torick – Dark Wizard

(20 уровень)

МОДЕЛЬНОЕ АГЕНТСТВО: **Lineage II**
ФОТОГРАФ: Святослав Торик

ВЕЩИ:
Необходимая волшебнику трость Mage Staff, 292 800 аден
Простенький, но крепкий шлем Hard Leather Helmet, 22 080 аден
Добротные перчатки Leather Gauntlets, 36 630 аден
Божественное одеяние Tunic of Magic, 44 280 аден
Ультрамодные чулки Mithril Stockings, 154 000 аден
Простые как валенки Boots, 4 760 аден

АКСЕССУАРЫ:
Практичные противомагические серьги Earring of Wisdom (2 шт.), 5 265 аден каждая
Ожерелье из стекляруса Necklace of Anguish, 7 020 аден
Редчайшие кольца Blue Coral Ring (2 шт.), 13 910 аден каждое

Torick – Legendary Will User

(59 уровень)

МОДЕЛЬНОЕ АГЕНТСТВО:

Fable – The Lost Chapters

ФОТОГРАФ: Святослав Торик

ВЕЩИ:
Хитовейший меч сезона The Bereaver, 69 590 золотых
Утепленный по сезону шлем Chainmail Helmet, 742 золотых
Перчатки из уникального набора Bright Plate, 2 040 золотых
Кольчуга, сплетенная дедовским способом Chainmail Shirt, 2 967 золотых
Демисезонные брюки Chainmail Leggins, 2 596 золотых
Уникальные ботинки из коллекции Bright Chainmail, 395 золотых

СТИЛЬ:
Прическа Long Hair, 25 золотых
Борода Tramp Beard, 24 золотых

ТАТУИРОВКИ:
Golden Harvest Tattoo, 33 золотых
Gryphon Tattoo, 50 золотых

РЕЛИЗ
2006 год

Prey

PC

Xbox 360

Жанр: FPS
Издатель: Take-Two Interactive
Разработчик: Human Head Studios
Официальный сайт:
www.prey.com

Настоящему индейцу

Неудачниками бывают не только отдельные личности, но и целые компании. Вторые, как правило, состоят из первых, и количество человек с пометкой «лох» в данном случае неважно — результат одинаков.

Дмитрий Чернов

3D Realms звание «лузер-компании номер один» носит не первый год и отдавать его никому не собирается. Чем занимается Джордж Бруссар вместе со своими подопечными последние семь лет, все знают давно: потея и отчаянно скрипя зубами, круглый год придумывает свежие анонсы Duke Nukem Forever, которых хватает, чтобы устроить цирк на ближайшей E3. Впрочем, в последнее время фантазии у 3D Realms не хватало даже на это, страсти вокруг «вечного» проекта поутихли и о некогда «звездном» составе позабыли. Вспомнили лишь весной этого года, когда прозвучал официальный анонс Prey, о которой не было слышно целую пятилетку. Правда, оказалось, разрабатывает воскресшую игру Human Head Studios.

ДЕТИ РЕЗЕРВАЦИИ

Впервые о Prey заговорили 10 лет назад, когда даже сами разра-

ОТДАТЬ ШВАРТОВЫ

В отличие от предка, Томми, работающему в гараже резервации чероки, глубоко плевать на свое наследие. Единственное, что держит его в этой глуши — любимая девушка, работающая барменом в местном салуне. Желание Томми сменить опостылевшую жизнь на что-то иное с лихвой удовлетворяется, когда он вместе с девицей попадает на космический корабль, пролетающий мимо Земли. И хоть сам главный герой пытается всячески отстраниться от прошлого, дальнейший сценарий Prey будет битком набит мифологией и традициями его племени. Однако, скорее всего, основной задачей Тома будет спасти свою пассию, застрявшую в самом дальнем отсеке между отсыревшими швартовами и дырявыми штанами межгалактических матросов.

Если убрать кляксы интерфейса, получится «Парк Юрского Периода».

В отличие от Doom 3, на чьем движке базируется Prey, потенциальные жертвы главного героя сильно отличаются от заводных манекенов, скачущих по заданным траекториям.

ботчики не знали, дергать ли им Кена Сильвермана еще раз или плюнуть на устаревший движок Build и создать свой с нуля. Проект собирались закончить на рубеже 1998-1999 годов, но студию покинуло несколько ключевых сотрудников, включая Тома Холла, и как не кашляло руководство, торжественно обещая, что Prey увидит свет при любом раскладе, работы были свернуты прямо в год предполагаемого релиза. К тому моменту уже имелась демо-версия, показанная на E3 1997, с группой KMFDM был заключен договор на запись саундтрека, наняты новые дизайнеры и озвучены некоторые роли. Все это отправилось в мусорное ведро — в XXI век 3D Realms вошла с новым «номером» циркового репертуара, а Prey стала одной из первых жертв будущей эпидемии закрытия громких проектов и компаний.

Сегодняшний Prey с безвременно скончавшимся предшественником связывает лишь концепция: мы «переодеваемся» в шкуру индейца, попадающего на инопланетный корабль. Апачи сменились на чероки, бывший главный герой — Талон Брейв (Talon Brave) — стал ястребом на плече нового кумира, а разделенный на четыре отдельных острова звездолет пришельцев превратился в целый террариум, доверху набитый разношерстными уродами. Краснокожего подростка Томми сценарий засасывает в летающую Красную Книгу, шатающуюся по галактикам и собирающую представителей разумных рас в целях сохранения разнообразия жизни во Вселенной. Осознание, что в случае гибели человечества он останется единственной надеждой цивилизации, Томми не греет, и он начинает поиски выхода из космического зоопарка.

В КАЖДУЮ СТРОКУ — СВОЕ ЛЫКО

Последний на деле оказывается меньше всего похож на те стереотипы, которые рождает в нашем сознании современная фантастика. Из себя прожорливый корабль представляет живой организм со своими внутренними законами физики, безумной архитектурой и столь же нестандартными обитателями, аккуратно засосанными внутрь вместе с домашними тапочками и ближайшим окружением.

В отличие от Doom 3, на чьем

ABOUT US

3D Realms появилась в качестве самостоятельного отделения Apogee Software в 1994 году с целью создания исключительно трехмерных проектов, о чем недвусмысленно намекает название студии. Первой игрой стал Terminal Velocity — незатейливый экшн с полетами над планетами и внутри них. Однако львиную долю своей популярности 3D Realms получила после выхода Duke Nukem 3D, портированного впоследствии на все мыслимые платформы и растасканного на цитаты не меньше, чем схожий по духу фильм Army of Darkness. Все последующие проекты студии не смогли добиться и десятой доли успеха DN3D.

А где-то ведь динозавры — верхушка эволюции...

ВЕЧНАЯ ШУТКА

Сегодня сайт 3D Realms живет в основном за счет сборников вопросов и ответов на тему самой студии и ее будущих проектов. Слегка покопавшись в них, можно узнать, что пресловутый Duke Nukem Forever начал разрабатываться параллельно с Prey — в 1997 году. И если новелла про краснокожего космонавта нашла заинтересованного издателя, вытащившего проект из небытия, то многострадальный DNF стал настоящим посмешищем. Здесь можно было бы усомниться в том, что Prey не превратиться в череду переносов срока выхода и не станет еще одним «вечным» анекдотом в багаже студии, но наличие другого имени разработчика в титрах дает определенные надежды.

В руке не оружие, а еще один представитель иноземной цивилизации.

При виде этой игрушки у детей загорелись глаза.

Вваливаться без спроса — удел вот таких вот ублюдков.

Предок Томми, помимо своих непосредственных обязанностей, служит еще и своеобразным путеводителем по свежим идеям и странностям Prey.

движке базируется Prey, потенциальные жертвы главного героя сильно отличаются от заводных манекенов, скачущих по заданным траекториям. Они не стесняются использовать особенности ландшафта, независимо от того, находятся ли в локации со стандартной гравитацией или же висят над полом в компании ящиков и остатков пищи соседа. А в случае фатальной опасности каждый из них готов «намазать лыжи» в сторону, противоположную мальчику-с-соколом.

Томми тоже вынужден подстраиваться под окружающий бардак. Для этого в его распоряжении имеется набор экзотического оружия, произведенного межгалактическими заводами, и умение переходить в мир духов. Первое, местами сильно отличающееся друг от друга и от привычных стереотипов конструкцией и материалами, предназначено для сокращения численности зоопарка. Второе позволяет проходить через силовые поля и огонь, видеть скрытые пути и обходиться без лестниц. Наконец, с помощью Death Walk разработчики надеются избавить нас от опостылевшего «Game Over» — вы просто отправитесь к праотцам и будете шляться среди них, ковыряя в призрачном носу, пока не надоест.

ОДИНОЧНОЕ ПЛАВАНИЕ

Возможно, для многих это будет единственным способом существования, поскольку в реальности архитектура корабля доведет половину пользователей до валидола. Здесь нет дверей, для которых нужно подобрать определенного цвета ключик, а разбросанные повсюду порталы больше похожи на шляпу придурковатого фокусника — никогда не знаешь, что он оттуда вытащит. Зайдя в один из них, нет никакой гарантии, что не окажешься в той же комнате, но вверх ногами и с полным отсутствием гравитации, а вернувшись обратно, не попадешь в место, битком набитое разумной капустой размером с девятиэтажный дом.

Самых впечатлительных спасать от припадков будет вышеупомянутый Талон — предок Томми, помимо своих непосредственных обязанностей, служит еще и своеобразным путеводителем по свежим идеям и странностям Prey. Сделано это с целью облегчить жизнь игрокам, на которых разом свалится целое ведро «левой резьбы», а заодно хоть как-то привязать новое лицо проекта к старой концепции. Что из себя будет представлять мультиплеер с полной свободой передвижения и оружием, напоминающим мутировавшего навозного жука, зверски утыканного остатками сталепрокатного производства, пока не понятно. Вероятнее всего, Prey останется уделом одиночек, ценящих нестандартный дизайн и оригинальный концепт. Киберспортивная же часть человечества вздохнет и отправится дальше натирать мозоль в до слез простой, но такой понятный «квейк». ■

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- **У Human Head пусть небольшое, но неплохое портфолио.**
- **Имеющиеся видеоролики и скриншоты впечатляют уже сейчас.**
- **Оригинальная концепция влечет за собой оригинальный дизайн.**

НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

- **Ничего не смущает, потому что 3D Realms разработкой Prey не занимается.**

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

"Самый лучший на сегодняшний
день симулятор подводных лодок."

Журнал "PC игры", №6/2005

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
PC

1С ФИРМА «1С»
UBISOFT®
Логрус

Silent Hunter III © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Silent Hunter, Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
© 2005 Перевод на русский язык ООО «Логрус». Все права защищены.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

Tomb Raider: Legend

РЕЛИЗ
Весна 2006

Кто хотел Ларису Ивановну?

PC
PlayStation 2
Xbox

Жанр: Action/Adventure
Издатель: Eidos
Разработчик: Crystal Dynamics
Издатель в России: Новый Диск
Официальный сайт:
eidos.nd.ru/trlegend/main.html

Одновременно с выходом Tomb Raider в игровом обществе зародилась полулегенда-полуфакт: когда ведущий дизайнер Тоби Гард заканчивал работу над моделью Лары Крофт, он, случайно введя неверное значение переменной, увеличил объем ее груди в полтора раза по сравнению с задуманным. Довольно хмыкнув, Тоби решил не исправлять содеянное. Вероятно, благодаря этому расхитительница гробниц и стала очень популярной среди игроков пубертатного возраста.

Святослав Торик

Только им под силу полюбить виртуальную женщину, у которой грудь выглядит как две лежащие на боку египетские пирамиды. А большего в те времена добиться и не получилось бы — максимальное разрешение 800x600 давало от силы 10-15 полигонов на эту «красоту». Все остальное дорисовывали бурная фантазия и хлещущие через край гормоны.

ДВОЙНОЙ УДАР

Неосведомленный игрок наверняка уже запутался в хронологии серии: первая, вторая, третья части, за ними — «потерянные артефакты», «ангелы тьмы», «хроники», «последние открытия», не считая версий для карманных консолей. Преемники серии, сменившие на посту Core Design, бросили попытки разобраться в этой мешанине и занялись разработкой игры с нуля, без привязки к чему-либо. Для сохранения аутентичности на роль главного дизайнера пригласили того самого Тоби «Трясущиеся Руки» Гарда. А поскольку команда Crystal Dynamics единогласно заявляет, что сходит с ума от первой части Tomb Raider, героиню вернут в лоно дикой природы. Не будет дурацких прогулок по Венеции с непонятными целями, исчезнет и ненавистный stealth-режим из The Angel of Darkness — останутся лишь родные пещеры, джунгли, дикие звери, не совсем дикие гуманоиды и давно позабытое рысканье по пещерам в поисках шестеренок, рычагов и других остатков древнеацтекского

ДОНОР ДЛЯ ЛАРЫ
Crystal Dynamics, известная как создатель серии Legacy of Kain/Blood Omen, а также недавнего Project Snowblind, была фактически единственным ответом Eidos на вопрос «кому доверить Лару Крофт?» Разработчики подошли к проекту со всей ответственностью: прошли все игры серии, опросили фанатов, прочитали обзоры и, собрав большую команду во главе с Тоби Гардом, приступили к разработке, которая длится уже более двух лет. При таком раскладе есть смысл надеяться, что в итоге все будет не так плохо, как может показаться.

Судя по роликам и редким минутам просветления дизайнеров, физика выглядит честнее честного.

ЧЕРНЫЙ КОПАТЕЛЬ

Археологов, которые занимаются поисками сокровищ не с целью изучения истории, а с умыслом продать их в наиболее состоятельный музей или частную коллекцию, называют «черными копателями». В России, как правило, они занимаются поиском оружия, мин, танков и других артефактов времен Великой Отечественной. Их занятие — не просто хобби: один знакомый «копатель» рассказывал, что Т-34 можно продать за $30 тысяч или еще дороже в зависимости от общего состояния танка. Сколько вы потратите при этом на поиск и раскопки — дело десятое.

Воткни в это отверстие древнее ацтекское копье, вон в ту дырку запихни еще какой-нибудь артефакт, да не забудь притащить десять шестеренок, раскиданных по дворцу!

А за водопадом наверняка спрятаны пиратские сокровища...

Prince of Persia снится разработчикам строго по понедельникам и средам.

Для сохранения аутентичности на роль главного дизайнера пригласили того самого Тоби «Трясущиеся Руки» Гарда.

промстроя. И, разумеется, Лариса будет вновь скакать по уровням как цирковой акробат, стрелять из двух пистолетов, портить очередные захоронения и трясти вторичными половыми признаками.

Впрочем, одними пистолетами и бюстом сыт не будешь. Это справедливое утверждение подкрепляется новинками археологического быта вроде магнитного гарпуна — весьма необычной штуковины, позволяющей притягивать металлические объекты, а так же с успехом использующейся как средство решения различных головоломок. Учитывая, что на небольшое обновление сериал напрашивается уже не первый год, наличие нестандартных орудий труда будет очень кстати.

ОГОНЬ, ВОДА И ЧЕСТНАЯ ФИЗИКА

В пресс-релизах и интервью разработчики сообщают, что теперь огонь имеет свойство гореть, вода обладает тенденцией перетекать и тушить огонь, а общую теорию поля в учебники так и не ввели. И действительно, судя по роликам и редким минутам просветления дизайнеров, физика выглядит честнее честного. Ужимки, прыжки, подкаты и другие фирменные трюки Лары вернутся в полном объеме и станут гораздо дружественнее к пользователю.

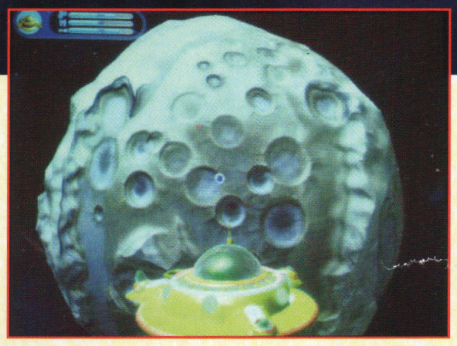
Примут ли фанаты обновленный Tomb Raider от новой команды разработчиков? Безусловно. Пусть грудь у Лары и стала чуть меньше, но не настолько, чтобы скривить физиономию в презрительном «фи» и проигнорировать сиквел. Прекрасно понимая, на чем держится весь сериал, Crystal Dynamics чтит традиции, начатые Core Design. И так, похоже, будет до тех пор, пока у Eidos останется хоть немного желания доить свою «корову» с косичками. ■

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- **У Лары появились хорошие «родители».**
- **Игра будет доступна всем игрокам, а не только фанатам серии.**
- **В России Legend издает «Новый Диск» — не исключено, что появится и локализованная версия.**

НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

- **Многие современные игроки знакомы с Ларой Крофт только по фильму.**
- **Несмотря на скорый выход, разработчики не торопятся знакомить нас со всеми особенностями игры.**



PlayStation 2
Xbox
GameCube

Жанр: Симулятор жизни
Платформа: PC
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Maxis
Официальный сайт: spore.ea.com

Spore

Архитекторы Вселенной

Егор Просвирин

В счастливой стране Америке некоторое время назад произошло событие из ряда вон: под давлением религиозной общественности в некоторых школах наряду с теорией Дарвина начали преподавать креационизм — учение о том, что все живое создал всесильный боженька. Дескать, плюрализм мнений, свобода выбора и все такое. Ответный удар дарвинистов был страшен — они создали Spore.

Над Spore работает Уилл Райт — воплощение коммерческого успеха, многомиллионных тиражей и радости домохозяек, а также автор концепций SimCity и The Sims по совместительству. В настоящий момент живой классик занят созданием игры про эволюцию, где ваше существование начинается с уровня одноклеточной слизи, плавающей среди прочего микроскопического сброда. Политика выживания в этом обществе столь же незатейлива: жрать тех, кто меньше, бояться тех, кто больше. Постепенно слизь разбухает и становится многоклеточной. Ловкими движениями опытного отца вы приделываете ей ложноножки, реснички и прочие детальки из учебника по биологии.

Политика выживания в этом обществе незатейлива: жрать тех, кто меньше, бояться тех, кто больше.

Чуть позже в доисторическом море начинает плавать некое подобие крокодила. Крокодил откладывает яйца, а вы выбираете, насколько ужасным будет то, что из этих яиц вылупится. Едва выбравшись из скорлупы, маленький кожаный мешочек с ножками выбирается на сушу и тут же начинает искать особь противоположного пола для налаживания добрососедских отношений. Результату этих отношений вы добавляете мозгов, которые научат его сбиваться в стаи и заниматься охотой и собирательством. Окончательно заматеревшая слизь начинает воевать с туземцами, и, получив очки за первый в истории цивилизации геноцид, вы дарите дикарям священные тайны изготовления колеса, выплавки металла и прочие радости прогресса.

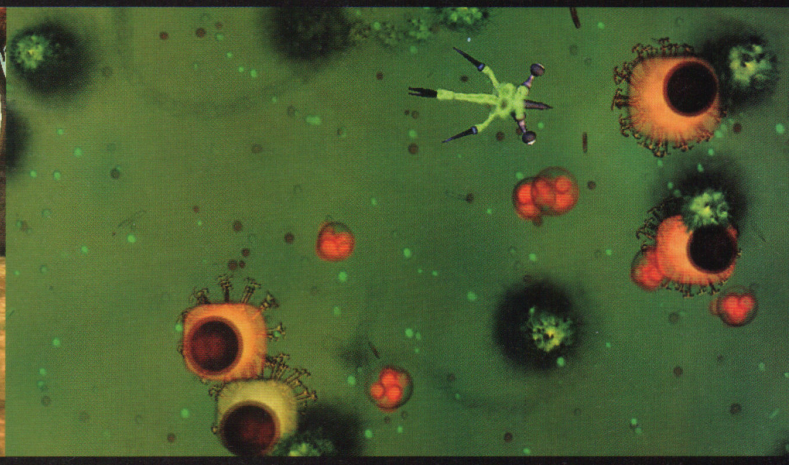
ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ К ЗВЕЗДАМ

Рано или поздно убогая стоянка племени превращается в деревеньку, а потом и в город. Аналогичные пертурбации происходят и

Это называется «пряничный Церетели».

Худший день в жизни этой твари случился, когда у нее начался понос.

Кажется, большой паучок хочет откусить половину попы у апатичной ящерицы.



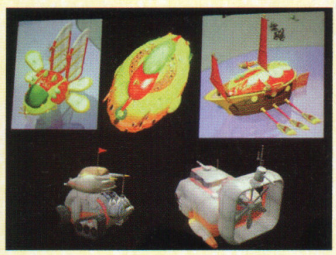
«Микроскопический» уровень. Мы прогуливали биологию в школе и теперь не понимаем, что тут происходит.

БЕСКОНЕЧНАЯ ИСТОРИЯ

Spore в принципе не имеет конца. Совсем. То есть вообще. Выйдя на межгалактический уровень, вы попадаете в этакую сверхглобальную стратегию, победить в которой невозможно хотя бы из-за дикого количества играющих. Неизвестно, как предполагается защищать слаборазвитые цивилизации от опытных завоевателей в сверкающих скафандрах, но, надеемся, Уилл Райт с этим справится.

с другими расами — игра выходит на уровень той цивилизации, которая просто, и одновременно той, которая Civilization. Сложные дипломатические заговоры, научное и культурное развитие, массированные танковые блицкриги, агрессия, аннексия и ассимиляции. Пацифисты и уклонисты могут выбрать мирную экспансию, но это так скучно, что об этом даже не хочется писать.

После уничтожения инакомыслящих приходит новое время — время отправляться к звездам. Строим огромный корабль, набираем в него родные формы жизни и, начиная с Луны, Марса и далее по списку, беспощадно колонизируем все на своем пути. Межпланетная империя растет, тянется от одной звездной системы к другой и, в конце концов, становится межгалактической. Каждая галактика, в свою очередь, принадлежит какому-то определенному игроку, не желающему, чтобы в его владения вторгались посторонние. Насколько жизнеспособными окажутся столь глобальные планы создателя The Sims, мы узнаем уже в следующем году. ■



ГРЯЗНЫЕ ПРЕЛЕСТИ ОНЛАЙНА

Каждый новый мир Spore представляет собой замкнутую экосистему. В ней растут травы, кусты и прочие ягоды, вчистую слизываемые травоядными, которых в свою очередь поедают хищники. Каждая система уникальна и требует соответствующих тварей, толпами лезущих из Интернета. Как нетрудно догадаться, в Сеть животные попадают с соседских компьютеров, из которых Spore будет автоматически экспортировать самые удачные креатуры. Ваше альтер эго — не исключение.

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- **Уилл Райт — мастер создания великих игр.**
- **Проект издает EA, финансовые ресурсы которой безграничны.**
- **Концепция столь оригинальна, что в нее верится с трудом.**

НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

- **Уилл уж слишком амбициозен.**
- **Хрупкий баланс требует огромного количества работы.**

РЕЛИЗ
Конец 2005

Ex Machina

Пыль, дороги да степной бурьян

По непроверенным сведениям, у торговцев антиквариатом есть коробочки со специальной пылью, которой те иногда посыпают свои товары, чтобы придать им благородно-потрепанный вид. Игры от уральской студии Targem почему-то выглядят так же: вроде бы есть все, что нужно для успеха, но тонкий слой пыли лежит буквально везде. А нам, как никогда, хочется блеска.

PC

Жанр: Action/Racing/RPG
Издатель: Buka
Разработчик: Targem/Nival
Официальный сайт:
www.nival.com/exmachina_ru

Роман Овсянников

Действие Ex Machina происходит в невеселом будущем, где люди расхлебывают последствия глобальной катастрофы: народ ходит в масках и плащах, кругом вооруженные бандиты и мародеры, давно не видевшие ремонта города, дети, приученные к оружию с детсада, и непременная борьба за выживание. Будучи полноценной ролевой игрой, Ex Machina демонстрирует своим посетителям большой, живой и жестокий мир, наполненный деревнями и селами, где можно залатать дыры, поторговаться, получить парочку свежих заданий. По факту выполнения большей их части смело переезжаем в соседнюю локацию и занимаемся там тем же самым. Все просто.

Такой вот футуристический раздолбанный неокубизм является главным архитектурным стилем в Ex Machina.

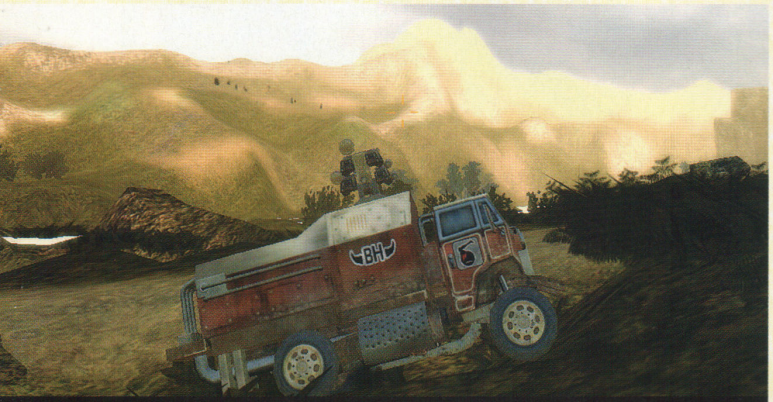
Будучи полноценной ролевой игрой, Ex Machina демонстрирует своим посетителям большой, живой и жестокий мир.

ОСТОРОЖНО, ВЗРЫВООПАСНО!
С точки зрения физики, весь транспорт в Ex Machina работает как надо. Помимо правдоподобного и в меру неторопливого поведения грузовиков, налицо продвинутая модель повреждения. Получив несколько пробоин, автомобили начинают откровенно капризничать: дымят, искрят, плохо слушаются руля, виляют колесами, хлопают полуоторванными кусками облицовки о кузов и вообще ведут себя как им хочется. Верим без остатка.

ЦВЕТОЧНЫЕ ВОЙНЫ

Людей, вспомнивших о «Вангерах» и тамошних войнах между элиподами, бибуратами и циксами, хочется сразу обнадежить: что-то подобное вы найдете и в Ex Machina. Несколько сильно нелюбящих друг друга фракций будут стараться переманить игрока на свою сторону, что, помимо эксклюзивных заданий, даст возможность покрасить свой грузовик в соответствующий данной банде цвет. Однако будьте осторожны — неправильная окраска иногда является достаточным поводом для того, чтобы получить пару-другую ракет под глушитель.

Интерфейс балансирует на грани между минимализмом и халтурой.



Окрашенные золотистыми солнечными лучами горы смотрятся бесподобно, но не очень вяжутся со здешним антуражем и событиями.

То, что сверху — это не ковровая бомбардировка. Судя по всему, это дождь.

И ДРУГ МОЙ ГРУЗОВИК

Домом и одновременно средством передвижения служит грузовик, по совместительству являющийся еще и платформой для самого разнообразного вооружения. Сосчитать все пулеметы, пушки и плазменные излучатели, разместившиеся на его борту, практически невозможно. Разных шасси в игре всего пять штук, но выбор формы и цвета кузова, орудий, а также дополнительных устройств зависит в большей степени от толщины вашего кошелька.

Будучи во многом военно-ориентированной игрой, Ex Machina, как акула, живет только в движении и стрельбе. Здесь постоянно что-то ездит, носится друг за другом, палит и взрывается. Интерфейс заботливо подсвечивает неприятелей красным огоньком, показывает расстояние до цели и даже марку вражеского драндулета, чтобы вы точно знали, с кого снимаете скальп. Управление организовано на манер UT2004 и легко настраивается под себя, а посему воевать очень даже удобно — пары кнопок мыши и четырех управляющих клавиш хватает за глаза.

Ex Machina, как акула, живет только в движении и стрельбе: постоянно что-то ездит, носится, палит и взрывается.

STARDUST

Если же говорить о технологической составляющей, то здесь игра не скрывает своего происхождения — графический стиль «Магии Войны», нам уже знакомый, виден повсюду. Сложно однозначно сказать, хорошо это или плохо: при достаточно высоком общем визуальном уровне и хорошей детализации игра иногда позволяет себе шалости навроде растущих странными лохмотьями елок или другой травы.

Конечно, о некоторых вещах делать выводы еще рано. Ничего еще неясно с сюжетом: при вопросах о нем сотрудники Targem делают Страшные Глаза и закрывают рот рукой, чтобы не проболтаться. Должен измениться и интерфейс: нынешний серый кошмар до релиза дожить никак не может, потому что уже мертв.

Одним словом, пока Ex Machina не производит цельного впечатления. Никак не удается понять, зачем мы тут ездим, стреляем и слушаем диалоги. Но у разработчиков еще есть время, есть опыт и есть отличная концепция, и хочется верить, что за оставшиеся до выхода месяцы игра встряхнется, расправит крылья и из сборника неплохих идей превратится в цельный и выдержанный в едином стиле проект. ■

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:
- **Разработчики обещают сногсшибательный сюжет.**
- **Игру такого жанра непросто испортить.**
- **Контроль качества обеспечивает «Нивал».**

НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:
- **Предыдущие проекты Targem были сильно «на любителя».**
- **Релиз не за горами.**

Fatal Frame 3

Седые папарацци

РЕЛИЗ
Ноябрь 2005

Пожалуй, никто не умеет пугать лучше японцев. Западные страшилки, основанные на внезапных «Аррр!» и «Ууу!», не идут ни в какое сравнение с психологическими триллерами вроде «Звонка» или «Проклятья». В игровой индустрии Страны восходящего солнца есть достойный аналог — серия Fatal Frame (в Европе известная как Project Zero). Она лишена сюжетных изысков — герои «рокового кадра» воюют с призраками за души родственников. Зато сериал преисполнен того леденящего ужаса, что не позволяет играть в темноте.

PlayStation 2

Xbox

Жанр: Adventure
Издатель: Tecmo
Разработчик: Tecmo
Официальный сайт: www.tecmogames.com/games.asp?id=20

Александр Садко

Ой, д-детки, а что это вы такие п-прозрачные?

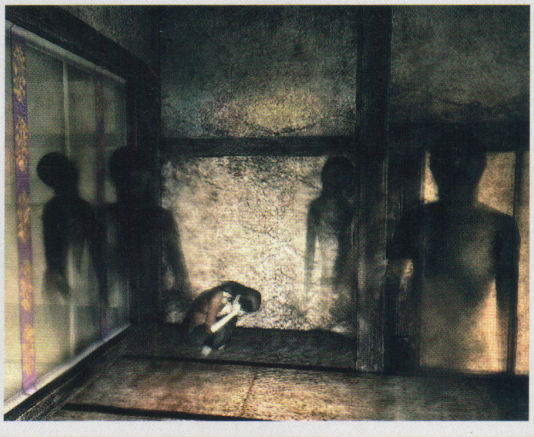
Fatal Frame 3 (европейское название пока не анонсировано) не изменяет традициям сериала, разве что душещипательная история главной героини на этот раз переплетается с событиями предыдущих эпизодов. Жизнь у фоторепортера Рей Куросавы не заладилась. Ее красавец-жених сначала погиб, а потом стал появляться на ее снимках. Вдобавок по телу девушки начала стремительно расползаться татуировка в виде змеи. Желая разобраться во всех этих странностях, Рей объявляет войну потусторонним силам.

В крестовом походе против привидений ей помогают Мику Хинасаки и Кей Амакура. С Мику мы «зажигали» еще в первой части игры, а Кей приходится родственником Мио и Маю, главным героиням Fatal Frame II. Каждым из трех персонажей можно управлять, а это, учитывая разные способности фотографов, несомненный плюс. Так, Кей, единственный мужчина в команде, не видит призраков без специальных линз, встроенных в его камеру. Возможно, поэтому он предпочитает тихой сапой прокрадываться мимо нечисти, а не сражаться с ней.

Игровой мир разделен на «реальность» и мир кошмаров, где периодически оказываются персонажи (все четыре Silent Hill дружно икнули). В параллельном призрачном мире герои бродят по ветхим особнякам и отчаянно сражаются с нечистью, а в «здоровом» окружении решают свои многочисленные проблемы, представленные в форме разнообразных квестов. Увы, такой подход далек от оригинальности. Tecmo, похоже, не хочет рисковать и в третий раз эксплуатирует одну и ту же формулу. Впрочем, первые два раза она сработала так, что заслужила Fatal Frame славу одного из лучших хоррор-сериалов. ■

1 + 2 = 3

Графика игры продолжает неторопливо эволюционировать от эпизода к эпизоду, так что очередную порцию косметических преобразований мы получим. Да и звук, всегда игравший едва ли не главную роль в создании атмосферы, обещают оставить на высоте. Излюбленный прием разработчиков — чередование гнетущей музыки с еще более гнетущей тишиной — вновь найдет применение. Снова, вновь, в очередной раз — третья часть будто слеплена из кусочков двух предыдущих.



ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

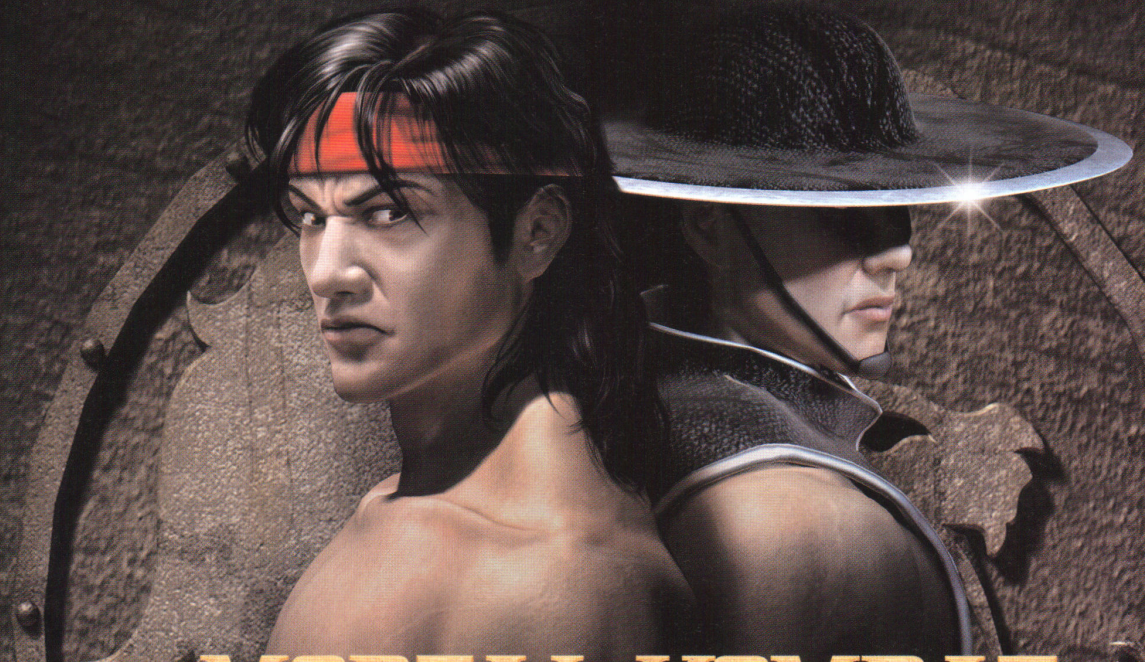
- **Разработчики снова делают ставку на психологизм.**
- **Игры Fatal Frame весьма красивы, а третья часть строится на том же движке, что и первые две.**
- **Новый сюжет собирает вместе всех старых героев.**

НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

- **Игровой процесс Fatal Frame 3, на первый взгляд, лишен новаций.**
- **История главной героини снова не блещет оригинальностью.**

www.mkmonks.com

MIDWAY

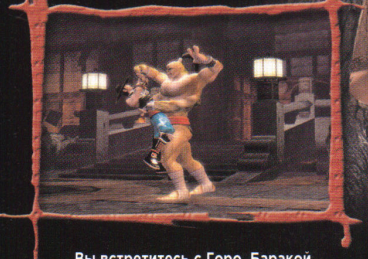


MORTAL KOMBAT
SHAOLIN MONKS

ВСЕ НАЧИНАЕТСЯ ЗАНОВО

Рейден призвал своих двух самых могущественных Шаолиньских монахов, Лю Канга и Кунг Лао, чтобы продолжить смертельную битву, но теперь за пределами арены, во Внешнем мире. Их путешествие будет наполнено опасностями и загадками, им будут противостоять самые отвратительные создания, а по пути откроются ужасные тайны потустороннего мира. Судьба вселенной Mortal Kombat в твоих руках!

Потрясающий режим для двух игроков. Деритесь за Лю Канга или Кунг Лао.



Вы встретитесь с Горо, Баракой, Скорпионом, Рептилией и другими легендарными бойцами.

Новая боевая система позволяет атаковать в любом направление в любое время.

Используйте классические суперудары, кровавые "фаталити", жестокие "бруталити" и абсолютно новые "мультиталити".

PlayStation®2

Эту игру вы всегда сможете найти в следующих магазинах:

ЭЛЬДОРАДО · ТЕХНОСИЛА · ЭЛЕКТРОПЛАЗА · ВИДЕОЛЕНД · GAME PARK

Mortal Kombat™: Shaolin Monks™ © 2005 Midway Amusement Games, LLC. Mortal Kombat™ II © 1993 Midway Amusement Games, LLC. All rights reserved. MORTAL KOMBAT, the dragon logo, MIDWAY, and the Midway logo are registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. MORTAL KOMBAT: Shaolin Monks, the M in a circle logo and all character names are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Midway Amusement Games, LLC and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. Distributed under license by Midway Games Ltd. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Viewtiful Joe неожиданно (в том числе и для издателя) превратился в один из самых значимых сериалов на GameCube. Хотя сама по себе ностальгия по двухмерным платформерам уже не слишком актуальна, Capcom все же сумела найти такой подход к созданию «плоской бродилки», что публика ахнула.

GameCube

PSP

Жанр: Action
Издатель: Capcom
Разработчик: Clover Studio
Официальный сайт: www.capcom-europe.com

Viewtiful Joe: Red Hot Rumble

Мордобой на кастинге

Александр Садко

Первое, что поражает в любой части Viewtiful Joe, — безумный дизайн и не менее безумная игровая механика, которые невозможно отделить от основного геймплея. Каждая серия игры — это несколько часов «мультяшного» безумия, «проволочного» кунг-фу и спецэффектов из гонконгских боевиков. При этом не стоит забывать, что мы говорим о не таком уж далеком родственнике какой-нибудь Super Mario Bros.

Red Hot Rumble обещает стать квинтэссенцией всего самого ненормального, что было в предыдущих частях. Сюжет и персонажи сериала, пришедшие в игру из популярного японского мультфильма, — Sylvia, Captain Blue Junior, Alastor, Sprocket и другие — сойдутся в грандиозной битве на просторах интерактивного мира. Clover Studio, наконец, позволит нам бить стекла и ломать табуретки, а большинство разбросанных по «арене» предметов можно будет использовать в качестве оружия. Да и самих противников разрешат швырять, будто бейсбольные мячи.

ОПЯТЬ «ДВОЙКА»
Отличительная черта всех игр Viewtiful Joe — стилизованная двухмерная графика. Несмотря на, в общем-то, вполне достаточные ресурсы GameCube, Red Hot Rumble который год остается верна визуальным традициям серии. Зато «как родная» картинка смотрится на PSP, для которой разработчики в этот раз обещают некие эксклюзивные «фишки». Их подробности упрямо не разглашаются.

Joe-мореход.

Несмотря на весьма экстравагантный дизайн, Viewtiful Joe: Red Hot Rumble останется привычным beat'em'up, а потому большое внимание разработчики уделяют многопользовательским радостям. На данный момент анонсировано два основных режима: Cooperative, позволяющий на пару с приятелем выбивать дух из врагов, и Player vs. Player, где вы уже будете выколачивать дурь друг из друга.

Red Hot Rumble — очередной виток эволюции одного из самых безумных сериалов на GameCube. Несмотря на то, что изменения по сравнению с предыдущими частями минимальны, в очередной раз все решит стиль. А он, как и раньше, просто безупречен.

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:
- **Red Hot Rumble соответствует всем канонам, установленным предыдущими частями.**
- **Разработчики обещают создать полностью интерактивное окружение.**

НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:
- **Пока что анонсировано очень мало игровых режимов.**
- **В Европе игра как всегда выйдет намного позже, чем в США.**

СМЕРТЬ ПОВСЮДУ, КУДА НИ БРОСИШЬ ВЗОР

«ПО ЗАМЫСЛУ, РЕАЛИЗАЦИИ И ЭПИЧНОСТИ ИГРА SPARTAN МОЖЕТ СРАВНИТЬСЯ С СОЧИНЕНИЯМИ САМОГО ГОМЕРА!» XS MAGAZINE

Spartan Total Warrior © The Creative Assembly Limited 2006. Developed by The Creative Assembly Limited. Spartan Total Warrior is either a registered trademark or trademark of The Creative Assembly Limited in the United Kingdom and/or other countries. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All Rights Reserved.

Ты — прирожденный воин. Сирота, воспитанный спартанцами для битв, избранный богами для побед. Теперь тебе предстоит показать, чего ты стоишь в самых эпических баталиях, какие только появлялись на консоли за все время ее существования.

Сражайся рука об руку с тысячами бесстрашных воинов посреди необъятных полей битвы. Ничто не может остановить тебя. Ни могущество Рима, ни могущество темных волшебников, ни ярость мифических чудовищ. Используй дарованную богами силу, чтобы пройти тропой судьбы от простого воина до героя и настоящей легенды!

«Гибрид самых смелых и популярных решений, встречавшихся в современных экшнах. Масштабность, присущая всем играм Creative Assembly, подкупает с первых минут». PLAYSTATION 2 OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ

SPARTAN™ TOTAL WARRIOR

18+ www.pegi.info

www.sega-europe.com

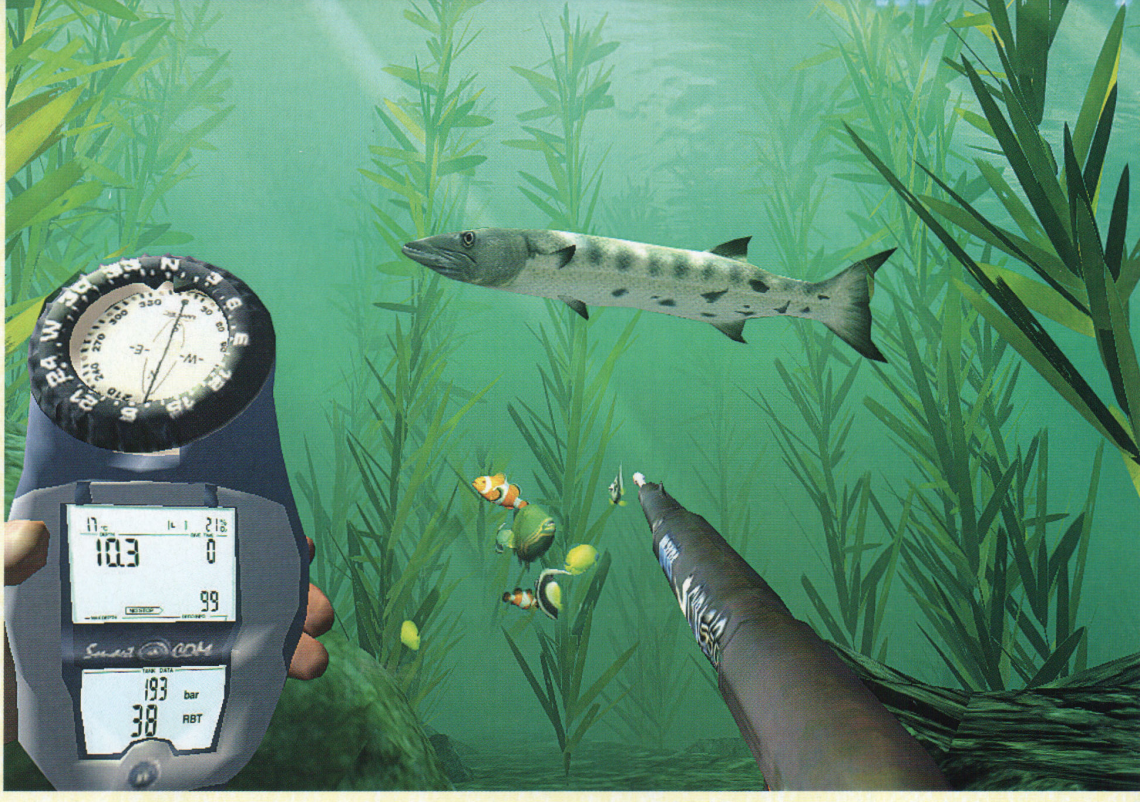
Эту игру вы всегда можете найти в следующих магазинах:

ЭЛЬДОРАДО · ТЕХНОСИЛА · ЭЛЕКТРОПЛАЗА · ВИДЕОЛЕНД · GAME PARK · СТАРТ Мастер

Говоря по совести, Diver: Deep Water Adventures — это своеобразная коллекция всего того, чего не следует делать под водой: забираться в затонувшие корабли, заплывать в пещеры, уходить на глубину в одиночку, охотиться с ножом на тигровых акул, стрелять в людей из подводного ружья, заплывать за буйки... Но ведь это именно то, что нам нужно от дайвинга, не так ли?

PC

Жанр: Action
Издатель: не объявлен
Разработчик: Biart Design Studio LTD
Официальный сайт: www.diver3d.ru



Diver: Deep Water Adventures

Черный дайвер

Виктор Перестукин

Акулы чинно рассекают толщу воды, реагируют на кровь и живописно потрошат рыбешек помельче.

Игра дает нам это, ни на минуту не забывая о технике безопасности. Вообще, для игры, где дайвер постоянно нарушает всевозможные общепринятые предписания, она слишком навязчива в своем желании прочитать очередную нотацию. К слову, в открытую воду не выпустят, пока мы не пройдем базовый курс Open Water и не получим сертификат PADI, выложив при этом около 300 виртуальных у.е. Подобное удостоверение откроет миссии, доступные для данной квалификации дайвера. Но для начала и этого достаточно, поверьте. В первой же миссии придется и на акул поохотиться, и в людей пострелять. И это с базовым-то комплектом! Что же будет дальше?

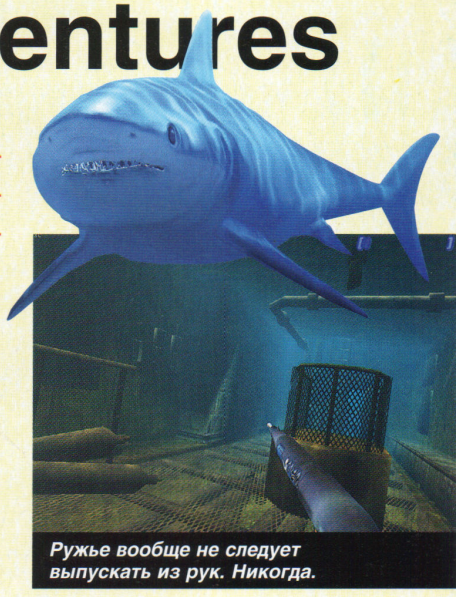
КУСТО ЗДЕСЬ БЫЛ

А дальше мы будем покупать более продвинутое снаряжение, спускаться в совсем уж кошмарные впадины и бить из подводного ружья гадов подколодных уже и вовсе неприличного размера, вроде китовых акул. Живность, надо заметить, сплошь лицензированная, никаких тварей из бездны не ждите. Анимация флоры и фауны — одна из местных достопримечательностей, подводный мир воссоздан в деталях. Плотва (или что там) плавает косяками, которые при виде опасности рассыпаются на стайки, чтобы вновь собраться воедино. Акулы чинно рассекают толщу воды, реагируют на кровь и живописно потрошат ту же плотву (или что там).

СМЕРТЬ ПОД ПАРУСОМ
Наиболее занимательным элементом геймплея, на наш взгляд, является плавсредство главного героя. Это не только средство доставки глубоководного оборудования, но и плавучий штаб, а также, что немаловажно, повод для гордости. Яхту как у Абрамовича достать вряд ли возможно, но быстроходное, современное судно — вполне по силам. Все зависит от вас и вашего умения доставать со дна древние артефакты. Вы не забыли, что моря и океаны для дайвера — путь к обогащению? По крайней мере, этому учит игра. А она претендует на долю достоверности.

МАГАЗИН НА ДИВАНЕ

Игра открывает невиданные доселе глубины «продукт плейсмента» (коммерческое размещение рекламы в проекте). Все оборудование, которым мы пользуемся по ходу своих приключений, имеет не только реальные прототипы, но и достоверные цены и реальные характеристики. Фактически, игрок находится в виртуальном магазине, где он может не только выбрать подходящий, скажем, гидрокостюм, но и опробовать его на деле. ■



Ружье вообще не следует выпускать из рук. Никогда.

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:
- **Правдоподобный подводный мир, созерцание которого умиротворяет.**
- **Множество разнообразных миссий в самых неожиданных местах земного шара.**
- **Подводный экшн.**

НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:
- **На момент написания статьи у проекта не объявлен издатель.**
- **Местами медитативный и убаюкивающий геймплей.**
- **Нельзя обрезать противнику кислородный шланг.**

ВЫСТАВКА ЭЛЕКТРОННЫХ ДОМАШНИХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

24—27 НОЯБРЯ 2005

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ
ЦВЗ «МАНЕЖ», ИСААКИЕВСКАЯ ПЛ., 1

HC&I

санкт-петербург

- **Интерактивные системы**
  - Развлекательные ПК
  - Игровые манипуляторы и аксессуары
  - Программное обеспечение
  - Мобильные развлекательные устройства
- **Аудиовизуальные системы**
- **Инновационные электронные развлечения**
- **Системы «Умный Дом»**

- **В программе выставки:**
  - 4-й Всероссийский семинар по компьютерной графике Render.ru
  - Семинар «Защита, оценка и управление интеллектуальной собственностью в ИТ-индустрии и сфере современных систем развлечения»
  - Открытый Кубок Невы по компьютерному спорту
  - Интерактивные зоны и многое другое

Организатор: ИВЦ «РЕАЛ»,
при участии: ALS Group, DLA Piper Rudnick, РАТЭК

Генеральные информационные спонсоры:
Радио РОКС, СТС-Петербург

Информационная поддержка: C-News, PC Gamer, PS Magazine, PC Игры, Play, Stereo&Video, Sync, Total Film, АудиоМагазин, Железо, Жилая Среда, Компьютер-Price, Мир ПК, Мобильные Новости, Навигатор Игрового Мира, Петровский Курьер, Страна Игр, Техно Бизнес Маркет, Электроника: Производство и торговля, Эра DVD

Интернет-поддержка: hi-fi.ru, ixbt.com, price.ru

ИВЦ «РЕАЛ»
тел./факс: (812) 717 6446, 717 6089
e-mail: info@real-fair.ru, www.real-fair.ru

www.real-fair.ru

Смотри. Слушай. Играй.

XS MAGAZINE рецензии

ИГРА XS MAGAZINE НОМЕРА
★★★★★ GAME OF THE MONTH

Quake 4

Совершенно незачем стесняться того, что вы стерли Doom 3 с компьютера через сорок минут игры. А вот пропустить Quake 4 — непростительно.

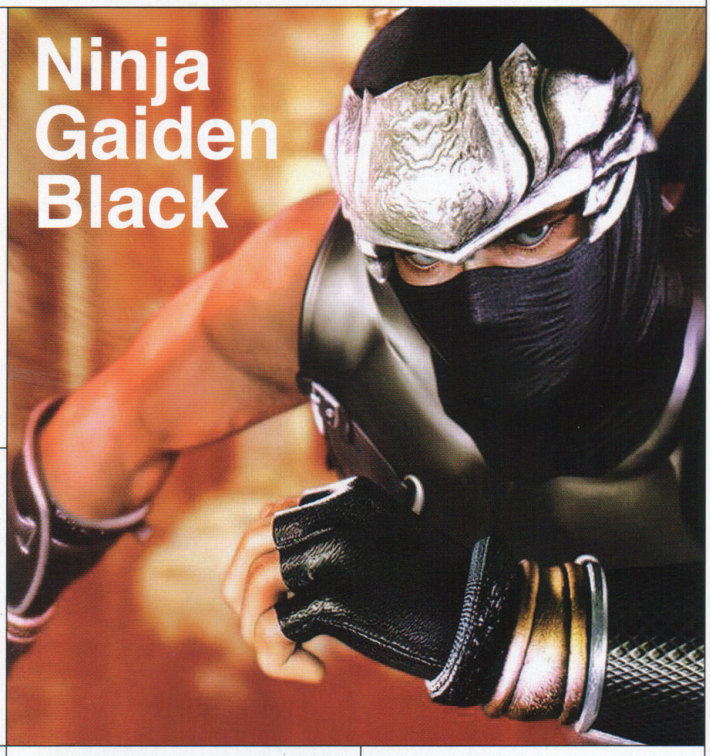
★★★★½ Стр. 78

Age of Empires 3

Эпоха колонистов во всей ее красе, включая языковые барьеры и золотую лихорадку.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ XS MAGAZINE 2005

★★★★☆ Стр. 82



Fahrenheit

Перед нами интерактивное кино, которое можно пересматривать множество раз и каждый раз находить для себя что-то новое.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ XS MAGAZINE 2005

★★★★☆ Стр. 86

Kingdom Under Fire: Heroes

Вдумчивая и многогранная тактическая игра с изрядной долей экшна. Редкий гость на любой платформе.

★★★★☆ Стр. 88

The Suffering: Ties That Bind

Бывший «Хоррор года» научился заботиться о нервах телезрителей.

★★★☆☆ Стр. 90

Dragonshard

Для тех, кому в Warcraft III не хватало тысячи магических атак и идиотской системы ресурсов.

★★★½☆ Стр. 92

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

Если бы создатели XML2 работали в Патентном Бюро, мы бы до сих пор получали электричество с ветряных мельниц.

★★☆☆☆ Стр. 94

Bet on Soldier

Bet on Soldier, как французская машина, хороша, пока нова.

★★★½☆ Стр. 96

Black & White 2

Такой должна была стать первая часть.

★★★½☆ Стр. 98

Ragnarok Online

Малосъедобно в отечественном варианте, но невысокая цена и доступность окупают недостатки локализации.

★★★☆☆ Стр. 100

ИГРА XS MAGAZINE НОМЕРА
★★★★★ GAME OF THE MONTH

Путем закрытого голосования редакция выбирает игру номера. Однако последнее слово всегда остается за главным редактором. Ключевое слово — всегда.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ XS MAGAZINE 2005

Значок самым неожиданным образом возникает напротив некоторых игр. Как правило, напротив самых заметных и достойных проектов текущего месяца. Обычно не врет.

★★★★★ **Событие в индустрии! Живая классика!**

★★★★☆ **Достойно! Автор увлекся, сдал статью с опозданием.**

★★★☆☆ **Зачет. Можно брать, но осторожно.**

★★☆☆☆ **Обозревателю доплатили «за вредность».**

★☆☆☆☆ **Пациент кунсткамеры. Игровой андеграунд.**

Ultimate Spider-Man
Настоящий фетиш для юных «комиксоманов»! Не любите комиксы?! Вам нечего здесь делать!

★★★½☆ Стр. 102

Метро-2
Прогулка по московскому метрополитену была бы веселее, разреши нам разработчики хоть изредка выбираться на воздух.

★★★½☆ Стр. 104

Spartan Total Warrior
Самый масштабный экшн на сегодняшний день. Что, впрочем, не делает его лучшим.

★★★½☆ Стр. 106

Warhammer 40000: Dawn of War — Winter Assault
Из Dawn of War давно пора сделать сериал — получилось бы не хуже X-Files или Lost.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ XS MAGAZINE 2005

★★★★☆ Стр. 108

Rome: Total War — Barbarian Invasion
Для тех, кто еще не успел устать от римских патрициев и кровоточащей Европы на границе эр.

★★★★☆ Стр. 109

Ninja Gaiden Black
Сочетание качества и количества контента, представленного в Ninja Gaiden Black, а также цены этого великолепия делают игру лучшей возможной покупкой для обладателя Xbox.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ XS MAGAZINE 2005

★★★★★ Стр. 110

Marvel Nemesis: Rise of Imperfects
Не лучший проект от EA, но на таких держится вся индустрия. К тому же это — самый интересный файтинг с героями Marvel.

★★★☆☆ Стр. 111

Восточный фронт
Такая альтернативная история нам по душе: зомби против Третьего рейха.

★★★½☆ Стр. 112

Brothers in Arms: Earned in Blood
Умные, агрессивные противники и куча сетевых режимов — разве можно требовать от аддона большего?

★★★★☆ Стр. 113

Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: The Pumpkin King
Для тех, кто знает толк в Тиме Бертоне, включая поклонников оригинального мультфильма. Детям — можно.

★★★½☆ Стр. 114

Ultimate Spider-Man (for GBA)
Еще один разудалый человек-паук. Пройдя, не забудьте дать поиграть другу.

★★★½☆ Стр. 114

Братки
Непривычный менеджер с привычными правилами: дави, не спускай, владей, не прощай.

★★★☆☆ Стр. 116

Age of Empiries 3

Quake 4

Доквакались

PC

Xbox

Жанр: FPS
Разработчик: Raven Software
Издатель: Activision
Официальный сайт:
www.quake4game.com

Минимальные требования: 1.5 GHz CPU, 512 Mb RAM, 64 Mb video, 2.8 Gb HDD
Рекомендуемые требования: 3.0 GHz CPU, 1024 Mb RAM, 128 Mb video

ИГРА НОМЕРА XS MAGAZINE
★★★★★ GAME OF THE MONTH

Черт ногу сломит. Quake 4, который вроде как продолжение Quake 2, сделала Raven Software на движке Doom 3, который выкован id Software. Кто за что в ответе, мужики?

Андрей Дронин

Несмотря на то что со времени выхода второй части сериала прошло восемь лет, найти человека, интересующегося компьютерными играми и при этом не видевшего Quake 2, затруднительно. С другой стороны, за это время вышло много очень хороших шутеров; жанр, несмотря на врожденную закостенелость, изрядно подрос, обзавелся вредными привычками, женами, детьми, судимостями. Поэтому когда на самом современном графическом ядре нам выкатывают такой, назовем его — «старомодный», игровой процесс... Ощущения неоднозначные.

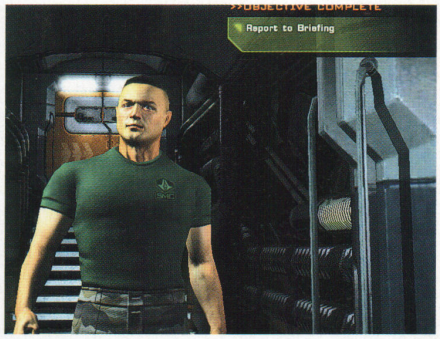
БЬЕТ ПО ГЛАЗАМ

Все современные блокбастеры стремятся удовлетворить максимальное количество искушенной публики. Естественно, Quake 4 — не исключение. Первым делом на игрока обрушивается мощь графического движка. Мощь воистину сокрушительная. Программисты Raven научили Doom 3 engine не впадать в коматозное состояние по любому поводу, при этом заметно повысив качество и детализацию моделей. Отныне это не холодно-металлические с вкраплением пластмассы и воска куклы. Однополчане пугающе человечны, строгги — столь же пугающе омерзительны. Немалую часть атмосферности окружающей среде придают и прочие достижения прогресса. Умопомрачительные текстуры, сногсшибательные спецэффекты, а это освещение, эти тени! Объемное, дышащее, настоящее. И — нечеловеческое. Если на первых порах дизайн и напоминает худшие моменты Doom 3, то позже дело принимает совершенно иной оборот. Архитектура гигантских строгговских построек явно и убедительно отсылает ко второй части сериала, а уж внутренее убранство частенько заставляет аплодировать. Да, уровни безобразно линейны. Но почти каждый сантиметр отшлифован и выверен. Нездешние, огромные, наполовину органические механизмы работают, переливаясь всеми цветами радуги. Совершенно фантастически реализован цветной туман и, казалось бы, такая мелочь, как медленно стекающая, густая слизь. Опять же, кровищей и сопутствующими товарами все измазано сверх меры. У особо впечатлительных и брезгливых граждан натурально может случится тошнота — настолько убедительны и «реальны» в своей античеловечности эти коридоры и помещения.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ QUAKE 2, DOOM 3

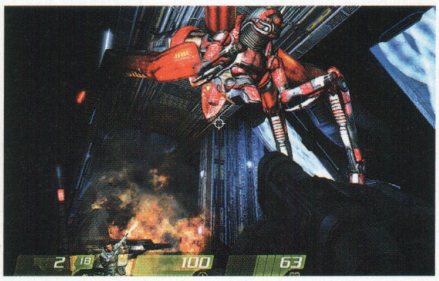
Прогулки на танках и роботах занятны, но очень просты.

Зайчики Duracell у строггов соответствующие. Огромные, синие и противные.



Капрал Мэттью Кейн. Главный герой, отличник боевой и политической подготовки.

Лучше я в следующий раз к своему районному стоматологу схожу.



А я маленький такой... Первый неприятный момент в игре.

Красота по-строгговски.

ПОСТРЕЛЯТЬ

Уделять отдельное внимание наличествующим в шутере «стволам» — уже давно моветон. Но всегда есть исключения, подтверждающие правило. Как раз такой случай.

Есть мнение, что на данный момент в Quake 4 представлен лучший фантастический арсенал. Это, конечно, немудрено, ведь у всех прочих ноги растут отсюда. Однако именно здесь и сейчас мы наблюдаем апогей. Родные и любимые. Автомат. Шотган. Гранатомет. Гвоздомет. «Ракетница». «Гибербластер». «Лайтинг». И, само собой, — «рельса», рейлган. Придуманы и продуманы с чудовищной тщательностью. У каждого, как это и должно быть, — свой характер, голос, внешность. Отличный баланс и эффективность. Прекрасно реализованная «прицельность», «зум». Их невозможно не полюбить. Определенно, точка отсчета, новый ориентир.

ЗНАКОМЫЕ ВСЕ ЛИЦА

Что, однако, не оправдывает необходимость вымученно бегать от одной двери к другой, нажимая кнопки и отстреливая негостеприимных хозяев. Причем частенько игра грешит совсем уж «детскими болезнями» — главный герой вынужден возвращаться по уже «зачищенным» местам, натыкаясь на рожденных вездесущими скриптами монстров. Иногда доходит до смешного — опытный, прошедший все главные шутеры человек способен точно предсказать, за каким углом или дверью его поджидают. И как Бандерас — не глядя, на звук, шикуя и расслабленно.

Слава богу, отродья за восемь лет набрались немного ума. Подонки прячутся за колоннами и ящиками, грамотно уходят с линии огня и не всегда тупо лезут на рожон. Ветераны не без труда, но узнают старых знакомых; не обошлось, конечно, и без новых обитателей зоопарка. Все эти киборги и мутанты действительно отлично нарисованы и анимированы. Всех их хочется застрелить даже не из-за опасности, а от омерзения. «Сдохни, мразь!» — правильная и естественная реакция. Единственная проблема — трупы моментально испаряются. Понятно, что ресурсы вычислительные бережем, но погружению в происходящее это мешает сильно, привыкнуть не получилось до самого конца игры.

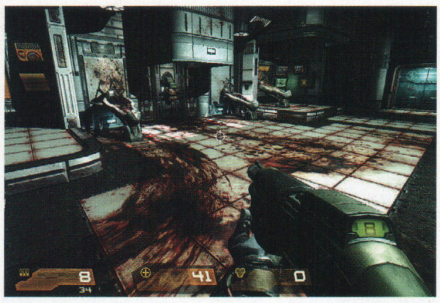
ПОПЫТКИ ОБНОВИТЬ

Пока все выглядит чрезвычайно знакомо, не так ли? Добротный шутер старой закалки. Об том и речь. Со всем «классическим» Quake 4 справляется на «пять». Однако, господа из Raven последнюю пятилетку не в пещерах сидели, о тенденциях игростроения наслышаны. В курсе, что в современном шутере должен быть интригующий сюжет, управляемые средства передвижения и неуправляемые спутники главного героя. Так за чем же дело стало?

Сюжет. В «Квейке». Шутить изволите? Ан нет, пожалуйте к обильным видеовставкам, брифингам, неожиданным сценарным поворотам, постоянному ра-

У особо впечатлительных и брезгливых граждан может случится тошнота — настолько убедительны и «реальны» в своей античеловечности эти коридоры и помещения.

Не стоит показывать эту игру маме и младшему брату. Я серьезно.

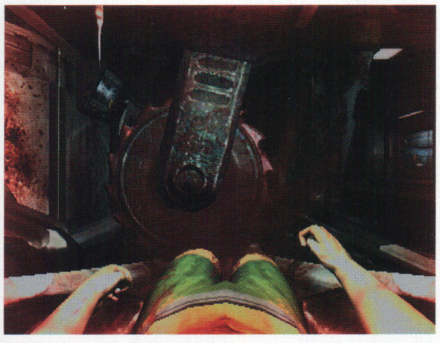


Уборщицу могли бы себе и закибернетить!

Хук справа! У меня-то челюсть не железная!

Не жди меня, мама, хорошего сына. Твой сын не такой, как был вчера.

Однополчане всегда гибнут глупо и нелепо. Третий неприятный момент в игре.



Ноги отрезают. Совсем и навсегда. Второй неприятный момент в игре.

диообщению и опять же скриптам. Одно лишь почти полное превращение главного героя в строгга, демонстрируемое с шокирующе натуралистичными подробностями, чего стоит. Надо отдать должное — играть не скучно.

Искоренить однообразие призваны и откровенно аркадные «прогулки» по поверхности планеты за «рулем» танков, шагающих роботов, грузовиков и так далее. Несмотря на то что это самые простые отрезки игрового процесса, бодрит изрядно.

Самое разрекламированное и ожидавшееся нововведение — вы не одни в этом бою. Вас сюда заслали много. Боевые товарищи просят помочь, отдают приказы, выручают в трудную минуту и мрут как мухи. В большинстве случаев управляющие ими скрипты прописаны добротно, иногда даже выгоднее пропустить сослуживцев вперед и дать им самим разобраться с неприятелем. Особое внимание следует уделять медикам и инженерам. Первые вовремя подлечат, вторые — подправят бронежилет и даже в запланированный сюжетом момент усилят одно из орудий вашего труда. То есть, откровенно говоря, все это белыми нитками пришито ради скармливания вам истории.

Скучали ли вы по настоящему, простому, классическому шутеру с феерической, фантастической, шикарной графикой и звуком? А с отличным, грамотно поданным сюжетом? И чтоб солидный, мощный арсенал, чтоб не ныкаться по углам, а лицом к морде врага? А может вы недавно купили в офис новые мощные компьютеры и директор не прочь вспомнить молодость, выбив вам в прыжке из рейлгана правый глаз? Купите Quake 4. Высококлассная игра, которая, возможно, слабовата в начале и немного старомодна. Но позвольте ей увлечь себя. Она того заслуживает. ■

Сюжет. В «Квейке». Шутить изволите? Ан нет, пожалуйте к обильным видеовставкам, брифингам, неожиданным сценарным поворотам, постоянному радиообщению и скриптам.

СПОРТИВНЫЙ СНАРЯД

О многопользовательских режимах ничего не сказано специально. Потому что еще рано говорить. Да, игра уже заявлена как киберспортивная дисциплина. Да, по самым первым демо-записям профессиональных киберспортсменов видно, что дело обстоит очень и очень неплохо. Бодро, быстро, не сильно отличаясь от предыдушей, третьей части, в которой «дефматч» и так выкристаллизован. В его спортивном виде.

Вы не киберспортсмен? Вам нравится, когда можно весело и толпой, и на танчиках, и разные режимы? Чтоб никаких многочасовых тренировок? Ждете чего-то нового от онлайновых баталий? Вы не по адресу.

XS ВЕРДИКТ

Совершенно незачем стесняться того, что вы стерли Doom 3 с компьютера через сорок минут игры. А вот пропустить Quake 4 — непростительно.

ОЦЕНКА: ★★★★☆

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

АДРЕНАЛИН
ЭКСТРИМ ШОУ

Прими участие в розыгрыше призов
в прямом эфире утреннего шоу
БАЧИНСКОГО и СТИЛЛАВИНА
на радио "МАКСИМУМ" в ноябре–2005!

MAXIMUM 103.7 FM

Saitek
www.saitek.ru

Выиграй суперкомплект:
руль с педалями от компании SAITEK
для твоего компьютера!

1С ФИРМА "1С"
Gaijin entertainment

© 2005 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2005 Gaijin Entertainment. Все права защищены.

Age of Empires III

My cher ami, herr Иван

ВЫБОР РЕДАКЦИИ XS MAGAZINE 2005

Минимальные требования: 1.4 GHz CPU, 256 Mb RAM, 64 Mb video, 2 Gb HDD
Рекомендуемые требования: 2.0 GHz CPU, 512 Mb RAM, 64 Mb video, 2 Gb HDD

Жанр: Strategy
Разработчик: Ensemble Studios
Издатель: Microsoft Games
Издатель в России: 1С
Официальный сайт: www.ageofempires3.com

Если не считать мифологического ответвления Age of Mythology, последний раз стратегический сериал от Ensemble Studios выходил без малого 6 лет назад. Посему появившиеся в начале этого года скриншоты, демонстрировавшие запредельного качества картинку, смотрелись особенно эффектно. И те, кто сомневался, что они в итоге окажутся всего лишь красочными тизерами, были по-своему правы.

PC

Дмитрий Чернов

После вылизанной до блеска Armies of Exigo и кинематографичного Warhammer 40K: Dawn of War третья часть Age of Empires не вызывает желания пробить стену головой в приступе неподдельного восторга. Блеклые краски, ограниченный ход камеры, скрывающий недостатки моделей и местами топорную анимацию, откровенная кукольность расположившегося «под ногами» мира — все это никак не соответствует тому, на что настраивали яркие картинки, расползшиеся по всему Интернету в считанные дни.

К Age of Empires III просто надо привыкнуть, потратив хотя бы полчаса.

КОНФЕТЫ ИНСАЙД

К Age of Empires III просто надо привыкнуть, потратив хотя бы полчаса. Снующие по экрану куклы перестанут вызывать дежа-вю, и вы невольно переключите внимание на мелочи, каковых хватит на десяток аналогичных игр. В завязавшемся на границе поселения сражении одинокий мушкетер неторопливо прочищает свое оружие перед выстрелом. Рядом с ним что-то по-французски бормочет гусар. В то же самое время на другом конце деревни типичная фройлен, приехавшая в Новый Свет за перспективами, послушно берется за топор с вежливым «Forster» и под градом обломков, отлетающих от подпаленного дома, отправляется в лес. И пусть дизайнеры Ensemble не смогли придать этому спектаклю масштабности — его с лихвой окупает

ТАИНСТВЕННЫЙ ПОМОЩНИК

Наличие ацтекских храмов в антураже Age of Empires неслучайно. Сценарий, поделенный на два с половиной десятка миссий, рассказывает историю Моргана Блэка, помогающего ацтекам избежать колониального ига испанских конкистадоров. Расправившись с последователями Кортеса, Блэк займется французами, ведущими деструктивные переговоры с индейцами, а напоследок посодействует Саймону Боливару в организации восстаний в Южной Америке. И если в учебниках истории имя отзывчивого переселенца вы не найдете даже под пытками, то остальные персоналии и факты все же оставили свой след на страницах методических изданий.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ AGE OF EMPIRES II / AGE OF MYTHOLOGY / ARMIES OF EXIGO

Дать настояться такому невзрачному поселению — и мы получим Нью-Йорк.

Торговля со Старым Светом — смысл существования колонии.

Строительство стен продолжится и в AoE III. Без этого — никуда.

Нет, это не Форт-Нокс, это проходной двор какой-то. Заходите, люди дорогие!

Вестерн в виде стратегии не смотрится.

Индейцев загоняют в самые топи.

повышенное внимание к деталям.

К счастью, на этом фантазия Ensemble себя не исчерпала и, в отличие от вышеупомянутой Armies of Exigo, похожей на очень красивую, но идеально пустую коробку из-под рождественского подарка, Age of Empires может похвастаться еще и неплохим содержимым. Действие третьей части сериала происходит в колониальную эпоху, когда вся Европа скопом отправилась покорять неизведанные просторы Северной Америки. Выбрав одну из восьми сторон — Англию, Францию, Испанию, Португалию, Пруссию, Голландию, Россию или Оттоманскую Империю — мы гордо ступаем на непаханую землю, которую столетиями населяли креолы, апачи и прочий «краснокожий сброд».

ОВОЩИ ПО КАРТОЧКАМ

Как и в предыдущих сериях, представленная эпоха покрывает три века — от эры открытий до инженерно-технической революции, принесшей людям новых богов в виде машин и оружия массового поражения. А чтобы этот легкий исторический экскурс не был похож на школьные уроки, сценаристы Ensemble создали увлекательный сюжет, начинающийся на Мальте и постепенно переползающий в Новый Свет вместе с первыми пуританами. В нашем распоряжении — стартовый пакет зданий и юнитов, небольшой городок с кучкой переселенцев, горящих желанием осесть на новом месте, и их лидер произвольного пола, притащивший всю эту ораву на утлом суденышке. Собирая ресурсы и отстраивая хутор, многонациональная коммуна постепенно превращается в хорошо укрепленный городок с собственным отрядом драгунов, артиллерией, стадом овец и кучей голодных крестьян, без устали собирающих вторсырье.

Восторгаться тем, что каждый герой обладает собственным набором знаний и умений, добавляющих красок однообразной жизни переселенцев, бессмысленно. К этим вещам, как и к дикому количеству безликих апгрейдов, мы уже успели привыкнуть за время отсутствия Age of Empires. Что действительно заслуживает вни-

Как и в предыдущих сериях, представленная в игре эпоха покрывает три века — от эры открытий до инженерно-технической революции, принесшей людям новых богов в лице машин и оружия массового поражения.

СМЕРТИ НЕ ОБУЧЕН

Герои Age of Empires III, в отличие от своих аналогов из того же Warcraft III, предназначены скорее для красоты. Они имеют больший запас здоровья, лучше стреляют, обучены манерам и являются ключевыми персонажами роликов, но никто из них не способен повернуть ход сражения. Единственное, для чего понадобятся их услуги, — сбор разбросанных по карте сокровищ. В этом плане Ensemble пытается соблюдать соответствие реалиям, представляя героев обычными людьми, просто чуть более тренированными, чем пушечное мясо, выходящее из бараков. И, по всей видимости, их тренировки дали потрясающие результаты — убить кого-либо из гл. действ. лиц невозможно.

А ведь раньше на этом самом месте стоял вековечный лес.

Белый человек сражался не с индейцами, а такими же проходимцами, как и он сам.

Впервые в AoE нам дали шарахнуть!

Мирная жизнь затягивает. Воевать после часа-другого спокойствия совсем не тянет.

А вот с этого ракурса игра напоминает приснопамятных «Казаков».

За курортную зону разворачиваются самые затяжные бои.

мания, так это родной город, оставшийся в Старом Свете, и «колода» бонусов, которые его администрация щедро отправляет по морю в обмен за очки.

Последние здесь раздаются за все, начиная с самого обычного сбора еды и бревен и заканчивая выполнением вторичных заданий. Набрав достаточное количество баллов, можно отправляться на поклон к сюзерену. Поначалу ассортимент наград невелик: кучка ресурсов на выбор да пара солдат. Чуть позже, когда в «колоде» окажется больше карт, увеличится и их польза, а место новобранцев и корзин с яблоками займут элитные войска и бесплатные технологии. Для покупки новых карточек предусмотрен еще один набор очков, которые тратятся между миссиями.

ГАРАНТИЯ НА УДОВОЛЬСТВИЕ

Все остальное относится к разряду нюансов, вежливо подсмотренных у соседей. Разве что многоязычная озвучка юнитов, придающая атмосферы, да возможность повышать характеристики целого поселения с помощью союзов с ближайшими племенами честно занимают свои места в списке Features. Прочие особенности и вовсе лучше проигнорировать — судить разработчиков за кажущееся однообразие рас и непонятную благотворительность солдат, игнорирующих вражеских крестьян, было бы несправедливо.

Впрочем, даже с текущим набором достоинств Age of Empires III все равно будет собирать букеты от благодарных зрителей хотя бы за честную физику разрушения зданий и красочные подложки в городах. Каких-то откровений от «народного» сериала никто не ждал, и требовать кристально чистого баланса не собирался. Ensemble Studios работает для широких масс, и в их понимании стратегия — не тренажер Наполеона, а неплохой способ потратить время с удовольствием. А уж это Age of Empires вам гарантирует. ■

Даже с нынешним набором достоинств Age of Empires III все равно будет собирать букеты от благодарных зрителей хотя бы за честную физику разрушения зданий и красочные подложки в городах.

НАЦИОНАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Несмотря на пессимистичный настрой в отношении баланса и различий между европейцами, кое-какие особенности у каждой из рас все же имеются. Англичане бесплатно получают новых крестьян вместе с жилыми домами, испанцы быстрее копят очки, чтобы чаще дергать короля по разным мелким поводам, а голландцы строят банки, дающие стабильный прирост финансов. Разумеется, перечисленных признаков недостаточно, чтобы гордо заявлять «8 different races».

XS ВЕРДИКТ

Эпоха колонистов во всей ее красе, включая языковые барьеры и золотую лихорадку.

ОЦЕНКА: ★★★★☆

Акелла

ЖЮЛЬ ВЕРН

ПУТЕШЕСТВИЕ НА ЛУНУ

JOURNEY TO THE MOON

КРИ 2005 ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ-ЛОКАЛИЗАТОР

KHEOPS STUDIO

Очнувшись после падения, Мишель Ардан не сразу пришел в себя. Капсула, в которой он совершал полет с двумя компаньонами, упала на Луне вместо того, чтобы вернуться на Землю. Как теперь попасть обратно на свою планету? Что случилось с друзьями Мишеля? Чтобы найти ответы на эти вопросы, нашему герою потребуется познакомиться с населяющими спутник Земли селенитами, освоить их язык и письменность и решить десятки головоломок. Вперед, навстречу неизведанному!

В основе сюжета лежит роман Жюля Верна "Из пушки на луну"

- Интуитивно понятное управление
- Прекрасная графика, детально проработанные локации
- Некоторые задачи имеют несколько вариантов решения
- Множество уникальных головоломок и загадок

СОЮЗ М.видео ВИДЕОЛЕНД

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М-Видео" и "ВидеоЛенд"

© 2005 "Akella", © 2005 "The Adventure Company", © 2005 "Kheops Studio"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

Акелла

PC

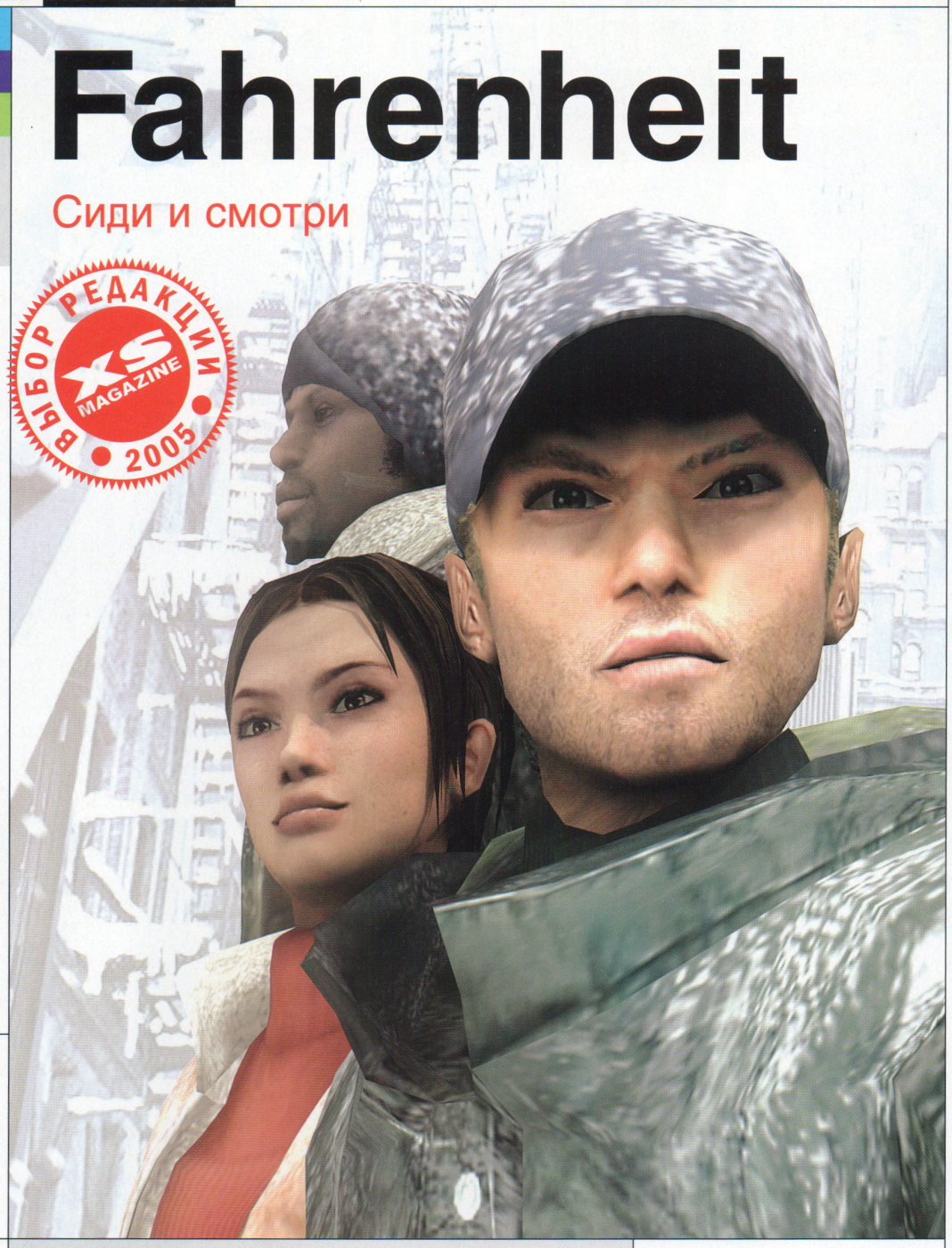
PlayStation 2

Xbox

Жанр: Adventure
Разработчик: Quantic Drams
Издатель: Atari
Официальный сайт: www.fahrenheitgame.com

Fahrenheit

Сиди и смотри



Была в нашем безоблачном детстве дворовая игра, называлась, как и все в наше время, без затей: «Сыщик и бандит». Каждому из участников раздавались свернутые карточки с обозначением того или иного персонажа и после тайной самоидентификации начиналась, собственно, простенькая ролевая игра. Fahrenheit предлагает нам разыграть «Сыщика и преступника» в одиночку. То есть, сыграть в открытую с самим собой.

Виктор Перестукин

Классический детектив начинается с убийства. Fahrenheit как игровое воплощение детектива начинается со зверской поножовщины в туалете одной неприметной закусочной. В роли убийцы выступает его величество игрок, в роли следователей — вот так-так — опять же, игрок. На этом растроении личности (два следователя, один преступник) и формируется нетривиальность геймплея. Убийца ищет выход из сложившейся ситуации (ну не виноват он, так вышло!), полиция в свою очередь ищет убийцу. Согласитесь, интересы прямо противоположные. В одном эпизоде игрок в исступлении оттирает кровь с кафеля, затаскивает труп в туалетную кабинку и избавляется от орудия преступления, но уже в следующем эпизоде он в роли симпатичной девушки-следователя восстанавливает картину происшествия. Так и живем, прячем улики от самого себя — попробуй найди, придурок!

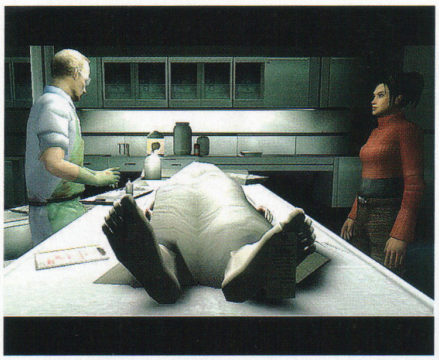
Fahrenheit предлагает нам разыграть «Сыщика и преступника» в одиночку. То есть, сыграть в открытую с самим собой.

ДВЕ СУДЬБЫ

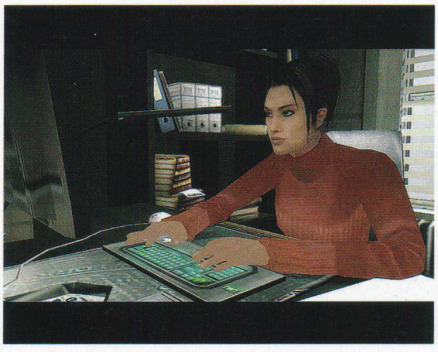
Те, кто имел счастье в свое время взглянуть на Shenmue (лучшую консольную адвенчуру нашей эпохи), не мог не обнаружить немало знакомых элементов из этой игры в Fahrenheit: интерактивные вставки-мини-игры, структура диалогов, модель построения виртуального мира... Но, как ни печально, сравнение оказывается не в пользу Fahrenheit практически по всем параметрам. Во-первых, Shenmue — намного более высокобюджетный проект. Во-вторых, игра была куда более интерактивной. Там можно было бродить по городу, зарабатывать деньги, спускать их на безделушки и игровые автоматы, наконец, там можно было драться. По-настоящему! Увы, Shenmue оказалась коммерчески провальной. Решится ли кто-то вкладывать большие деньги в ремейк Fahrenheit, чтобы сделать его еще более похожим на шедевр от Sega? Едва ли.

ВСЕ ВКЛЮЧЕНО

Сюжет балансирует где-то между Дэном Брауном с его ангелами и демонами и чернушными комиксами а-ля Sin City. Заснеженный Нью-Йорк, годовая норма осадков за месяц, безрадостные официантки, безучастные прохожие, темное прошлое, пугающее настоящее, безнадежное завтра. С жанровой принадлежностью дело обстоит куда сложнее. В Fahrenheit не играют,



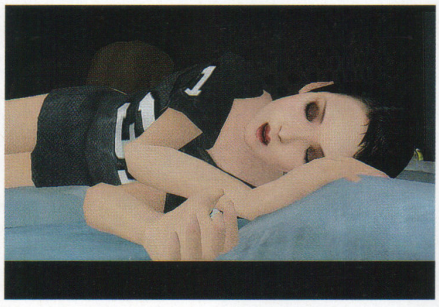
Только Fahrengeit превращает вскрытие в увлекательную и забавную мини-игру.



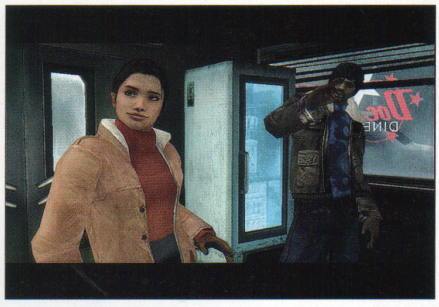
Карла за работой. Пасьянс почти разложен.

Подобная раскадровка приковывает внимание игрока, даже в самых скучных моментах.

Представление героев: сисадмин-неудачник, одинокая женщина-следователь и оперуполномоченный гоблин.



С этой дамочкой у нас произойдет так называемый «закадровый» секс. Это когда камера целомудренно отворачивается.



Неудачный кадр, правда. В жизни Карла куда как привлекательнее. Вы ее полюбите. Хотя бы за ее характер.

Fahrenheit смотрят. Что нам предлагали игры старого формата — единственное правильное решение, единственная нужная дверь, единственный верный ответ. Fahrenheit, как может, старается этого избегать, максимально облегчая жизнь игроку. Тупиковые решения — куда же без них — бывают. Но варинтов выруливания из любой ситуации в игре заметно больше, чем у предшественников. Fahrenheit всеми силами пытается дистанцироваться от типичных квестовых приемчиков. Игра услужливо подсказывает обо всех активных предметах поблизости, высвечивая их изображения в верхней командной строке. Во взаимодействие с окружающим миром игрок вступает с помощью той же самой командной строки, легкое движение мышки/контроллера в нужную сторону — и процесс пошел.

В роли убийцы выступает его величество игрок, в роли следователей — вот так-так — опять же, игрок.

ДЕБЮТ

Первым проектом Quantic Dream стал невероятно амбициозный (для первого проекта особенно) Omikron: The Nomad Soul. С Fahrenheit игра не имеет практически ничего общего, однако она показала, насколько велик потенциал разработчиков. Omikron — это огромнейшая по масштабу адвенчура, куда Quantic Dream мастерски вплела и элементы файтинга (самого настоящего!), и даже шутера от первого лица. Не говоря уже о том, что в Omikron мы увидели настоящий «живой» город задолго до восхождения GTA на Олимп.

GET READY!

Как всякий телевизионный фильм прерывается рекламой, так созерцатетельный геймплей Fahrenheit прерывается экшн-вставками. Разминка для пальцев, встряска, небольшая шоковая терапия. Но даже здесь игра старается обеспечить максимальный комфорт пользователю. От игрока всего-то требуется: не зевать, быть чуточку более внимательным, нежели обычно, и успевать набирать простенькие комбинации клавиш, герой все сделает сам. На экране мелькает типичный экшн-ролик с той лишь разницей, что от вашей реакции зависят кое-какие нюансы разыгрываемой сцены. Щадящий режим. Удел игрока в современном мире — быть не участником, но зрителем. ■

XS ВЕРДИКТ

Перед нами интерактивное кино, которое можно пересматривать множество раз и каждый раз находить для себя что-то новое.

ОЦЕНКА: ★★★★☆

Kingdom Under Fire: Heroes

Корейский гамбит

Xbox

Жанр: Strategy
Разработчик: Phantagram
Издатель: Phantagram
Официальный сайт: www.xbox.com/en-us/kingdomunderfire/

Обычно, если кто-то предпочитает консольные игры, он не ищет традиционных для PC развлечений — это как-то не принято. С другой стороны, если разработчики по странному стечению обстоятельств выпускают на Xbox сугубо «писишный» проект, кто же будет против в него сыграть, особенно если он по-настоящему хорош?

Олег Коровин

В том, что Kingdom Under Fire: Heroes является типично компьютерной стратегией, нет ничего странного. В Южной Корее, откуда родом ее создатели, PC-культура куда популярнее приставочной. В то же самое время, несмотря на «чуждую» идеологию, технически Heroes — чисто консольный проект. В его компании вы не только не будете скучать по клавиатуре с мышкой, но даже и не вспомните о них.

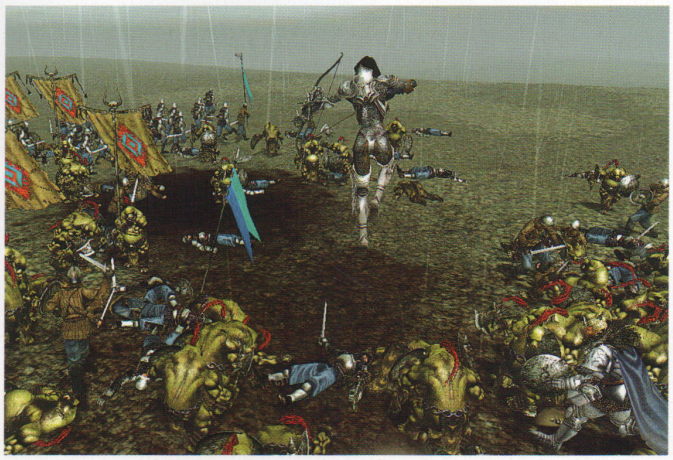
НА ЧУЖОМ ПОЛЕ

Неподготовленному зрителю будет очень трудно поверить, что

С ПРЕТЕНЗИЕЙ ПО ЖИЗНИ

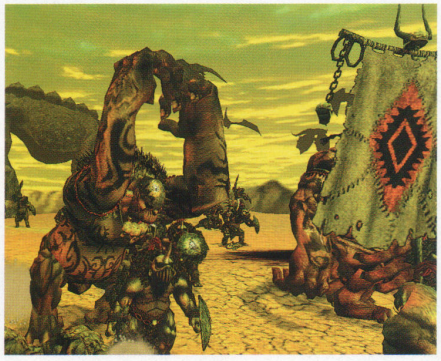
Сюжет Heroes явно претендует на эпичность. Чувствуется это как по размаху повествования (мифология вселенной, о которой идет речь, насчитывает не одну тысячу лет), так и по некоторым художественным приемам, которые используют разработчики, чтобы создать соответствующую атмосферу. Увы, именно последнее им удается особенно плохо — диалоги местами далеки от идеала, а сюжет откровенно неоригинален. Попытка не засчитана.

Если игру и можно в чем-то упрекнуть, так это в том, что она практически не отличается от предыдущей части сериала — KUF: The Crusaders.



Да, некоторые герои могут подпрыгивать в воздух на 5 метров. Вас это удивляет?

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ KESSEN III



Халк по-корейски.

Сексапильные темные эльфийки? Мочить!

Один герой стоит сотни обычных воинов.

Кто-то забыл натянуть тетиву.

Этим зеленым юнцам ничего не светит.

Неужто сам Вилле Вало заглянул на огонек?

игра запущена на консоли, когда он увидит грандиозные сражения, развивающиеся на экране. При этом управлять всей этой оравой даже в пылу сражения предельно просто: выбираем нужный отряд, вызываем мини-карту и нажатием одной кнопки указываем, кому и где нужно откусить выступающие части тела. Последний раз такое количество орков, троллей, слоноподобных гигантов и огнедышащих летающих тварей оказывалось на поле боя в The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth.

Интерфейс настолько хорошо продуман, что на игровом экране не болтается практически никаких элементов. Но даже при такой скудности кнопок и ярлычков, простор для тактических маневров в KUF: Heroes ограничен только вашей фантазией. Хотите, чтобы у противника земля горела под ногами — подожгите стрелы лучников. Желаете быстро уничтожить врага — велите магам оросить огненными шарами позиции неприятеля. Вариантов — масса, их реализация интуитивна до неприличия.

ЗДЕСЬ КУЮТ МЕТАЛЛ

Один из самых часто обсуждаемых элементов KUF: Heroes — саундтрек. Разработчики решили остаться верными себе и в очередной раз сделали его настолько «металлическим», насколько возможно. Если вам нравятся тяжеленные гитарные запилы, вы будете в восторге, а если нет — придется отключить музыку совсем, поскольку абстрагироваться от нее не получится в любом случае, заменить «железо» на сборник «Romantic Collection» — тоже.

Интерфейс настолько хорошо продуман, что на игровом экране не болтается практически никаких элементов. Но даже при такой скудности кнопок и ярлычков простор для тактических маневров в KUF: Heroes ограничен только вашей фантазией.

ПОБЕДА СВОИМИ РУКАМИ

Впрочем, все это суть мелочи, приверженцам PC знакомые давно. Фирменная особенность сериала состоит в нашем непосредственном участии в бою. Переключитесь в режим первого лица, как только головной отряд попадет в переплет, и в буквальном смысле окажетесь на поле боя, сжимая в руках любимую боевую кувалду, взирая на три десятка рассвирепевших орков, весело подмигивающих в вашу сторону.

Если игру и можно в чем-то упрекнуть, так это в том, что она практически не отличается от предыдущей части сериала — KUF: The Crusaders. Разработчики хотели выпустить проект как можно раньше, и ни о каких серьезных нововведениях, похоже, не помышляли. Однако любителей серьезных стратегий, к каковым можно смело отнести и KUF: Heroes, это остановит вряд ли. ■

XS ВЕРДИКТ

Вдумчивая и многогранная тактическая игра с изрядной долей экшна. Редкий гость на любой платформе.

ОЦЕНКА: ★★★★☆

The Suffering: Ties That Bind

PC

PlayStation 2

Xbox

Жанр: Survival horror
Разработчик: Surreal Software
Издатель: Midway Games
Издатель в России: Новый Диск
Официальный сайт: www.sufferingtiesthatbind.com

The Suffering был проектом самодостаточным, цельным, не нуждающимся ни в каких продолжениях, несмотря на обязывающую концовку. Вырвавшийся из тюрьмы Торк уплывал на катере с безумного острова в светлое завтра, которое каждый рисовал себе сам. Но доводы логики и принципы сохранения первичной идеи меркнут, когда появляется возможность заработать на удачной франшизе.

Звонок в Балтимор

Минимальные требования: 1.0 GHz CPU, 256 Mb RAM, 32 Mb video, 2.0 Gb HDD
Рекомендуемые требования: 1.5 GHz CPU, 512 Mb RAM, 64 Mb video

Дмитрий Чернов

Midway Games посчитала, что полученных с продаж денег мало, а игроки непременно нуждаются в сюжетных реверансах, поясняющих, каким образом главный герой попал за решетку. Постепенно, шаг за шагом Торк, скачущий по закоулкам Балтимора, восстанавливает память, а заодно и стирает на корню всю мистерию, которой доверху был набит оригинал. Вам больше не нужно гадать — услужливый сторилайн ответит на все вопросы и разве что не покажет медицинскую карту вчерашнего узника. А присосавшиеся к днищу катера уроды, населявшие исправительную колонию, помогут не заснуть посередине рассказа.

ДИАГНОЗ: АДДОН

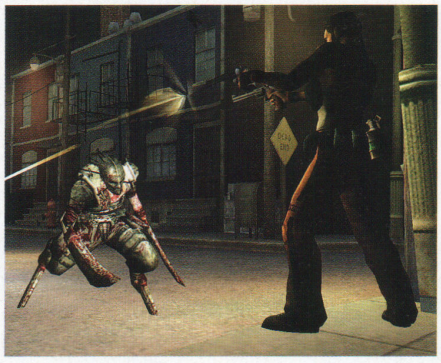
Известная болезнь всех дополнений не обошла стороной и The Suffering. Ties That Bind показывает стандартные симптомы типичного аддона — завышенную сложность, вторичность идей и удвоенное количество желающих снести вам башку у самого ее основания. От практически идеально сбалансированной первой части осталась ровно половина атмосферы, да намазанный сверху сюжет, зачитываемый голосом Майка Кларка Дункана (The Green Mile, Daredevil). Освободившееся место заняла новая система боя и снующие по мрачному мегаполису люди, напрочь убивающие ощущение изоляции и заброшенности, которыми славился оригинал.

Вместо привычного пакгауза за спиной Торк носит теперь лишь два оружия на выбор. Причем в данном случае выбор чего-нибудь ог-

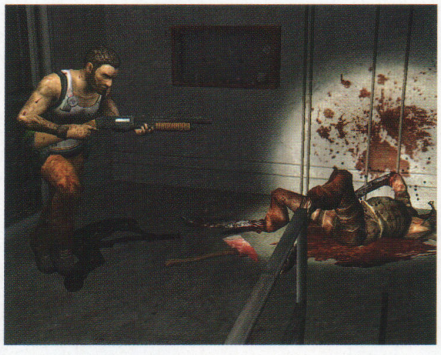
Ties That Bind — это не более страшно, чем пресловутый «Звонок» с волосатыми девицами, томно расчесывающими свои шевелюры перед зеркалом.

КОРНИ СТРАХА

Не утруждайте себя прохождением оригинала различными способами — не взирая на результаты ваших усилий, Ties That Bind будет гнуть свою линию. Все фокусы с различными концовками оказались напрасны, и правда о погибшей семье Торка не изменится в зависимости от вашего уровня виртуальной жестокости. Помимо одного и того же действующего лица обе серии связывают лишь сюжетные переплетения и регулярные флэшбеки, неожиданно выскакивающие на экран.

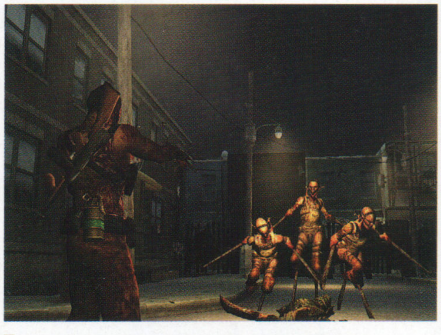


Случайный промах чреват потерей конечностей.



Физиологические подробности шокируют.

Так и подмывает пошутить про ноги и холодец, но, по-моему, все и так ясно.



Гуляя в ночное время по незнакомым районам, можно напороться на местных.

Нелегкий выбор: хочеться в паб, но полбутылки еще осталось. Не выливать же?

Столь откровенной попсы оригинал себе не позволял.

нестрельного на пару с куском железа потяжелее является единственным — постоянно кончающиеся патроны и их потрясающая скудность не оставляют никаких шансов на легкую прогулку в поисках истины. Теперь за каждую строчку сюжета вам в буквальном смысле придется заплатить кровью, при первой же возможности прыгая в режим зверя. Через некоторое время от таких запросов Ties That Bind начинаешь уставать, куда-то девается вся аддиктивность детища Surreal Software, а происходящее вокруг все больше напоминает второсортный horror movie со всеми втекающими.

N.O.F.E.A.R.

За время, прошедшее со дня появления первой части, The Suffering не избавилась ни от крайне посредственного внешнего вида, ни от неуклюжего управления, которые стали особенно заметны ввиду отсутствия той атмосферы, которая трепала наши нервы без малого полтора года назад. Ties That Bind — это не более страшно, чем пресловутый «Звонок» с волосатыми девицами, томно расчесывающими свои шевелюры перед зеркалом. И на сей раз не спасает даже потрясающая работа звукооператора.

Известная болезнь всех дополнений не обошла стороной и The Suffering.

Это не тянет и на самостоятельный продукт — из-за крайне скромного набора новинок в коробке. Гранаты, бутылки с коктейлем Молотова, никому не нужный культ и ракетная установка не только не добавляют атмосферы, но и в совокупности с диким количеством пациентов доктора Килджоя, сбежавших с острова вместе с Торком, превращают The Suffering в некое подобие Serious Sam 2, только без фирменных шуток и общей разухабистости. От такой смеси чаще хочется плакать, чем лезть под стол за мокрыми штанами. ■

DR. KILLJOY

Единственный, кто отрабатывает свой хлеб в Surreal Software помимо звукооператора — дизайнер посетителей поликлиники доктора Килджоя. Весь ассортимент узников, покалеченных главврачом пенитенциария, уплыл с острова вместе с Торком, по пути прихватив еще парочку убогих. Каждый из них имеет свой собственный показательный номер, заставляющий тратить время на поиски различных видов с целью пополнения карманного бестиария.

XS ВЕРДИКТ

Бывший «Хоррор года» научился заботиться о нервах телезрителей.

ОЦЕНКА: ★★★☆☆

PC

Жанр: RTS
Разработчик: Liquid Entertainment
Издатель: Atari
Официальный сайт:
www.atari.com/dragonshard/

Dragonshard

Теперь драконовый!

Такого мы, конечно, в стратегиях еще не видели: главный герой со своим отрядом, спустившись на волшебном лифте в подземелье, изничтожает монстров, обезвреживает ловушки и таскает золото из сундуков. Впрочем, нет: золото таскают всем отрядом.

Роман Овсянников

Кроме того, крестьян здесь тоже нет, а ваша крепость представляет собой несколько пядей плотно застроенной земли, с забором и резными башенками. Рубить деревья нельзя, да и попросту некем. Возводить свои сараи где попало тоже нельзя — для этого существуют специально отведенные места. По всем статистическим выкладкам получается, что стратегия перед нами очень оригинальная.

ДЕТАЛИ

Это, конечно, не так. Студия Liquid верна себе: если по антуражу такие вещи как Battle Realms, War of the Ring или вот Dragonshard разнятся, то свой единожды культивированный игровой процесс разработчики скрупулезно переносят из игры в игру, стараясь не повредить корни и тоненький хрупкий стебелек. Эффект различия создается деталями.

Кристаллы самовольно возникают в разных углах карты, особенно после ночей с ливнями, молниями и падающими с неба булыжниками.

Например, местная система ресурсов состоит из опыта, золота и загадочных голубых кристаллов под названием shards. Последние самовольно возникают в разных углах карты, особенно после здешних ночей с ливнями, молниями и падающими с неба булыжниками. С золотом то-

Минимальные требования: 1.4 GHz CPU, 512 Mb RAM, 64 Mb video, 4 Gb HDD
Рекомендуемые требования: 2.4 GHz CPU, 1 Gb RAM, 256 Mb video

Штормовое предупреждение: два тролля спустились с гор!

ТРОЕ

В Dragonshard, по законам жанра, имеются три расы. Надо заметить, что никакого существенного различия, кроме внешнего вида, между ними нет. Каждой расе соответствуют четыре героя с разными спецвозможностями и аж по восемь типов производящих войска зданий. Гномы и люди из Order of the Flame в основном машут холодным оружием; зеленые ящерицы из Lizardfolk любят плеваться, понятное дело, ядом; третья сторона с невыговариваемым названием, помесь нежити с ночными эльфами, делает ставку на огни и молнии.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ ЛЮБАЯ ФЭНТЕЗИ RTS

Достигнув второго уровня, эта штука рождает ребенка и всюду летает уже вместе с ним.

Вещи, похожие на коровьи лепешки — это вовсе даже места для постройки зданий.

Рядовой удар этого громилы отправляет монстра поменьше вот в такой полет.

Гости из соседнего королевства оказались несколько габаритнее хозяев. Скандал!

Укатали сивку крутые орки.

Козлище тот еще!

же все просто — оно в лучших ролевых традициях вываливается из бочек, сундуков и всякой подземной нечисти, а также постепенно поступает в казну само по себе.

С опытом поинтереснее. Совершенно неважно, кто и каким образом его получил: все заработанные XP складываются в один общий ящик и тратятся, главным образом, на апгрейды зданий. Даже не спрашивайте.

КОЛЬЧУГА ПОКРЕПЧЕ, ТОПОР ПОДЛИННЕЕ

Все это объяснимо: если Dragonshard так активно размахивает над головой лицензией D&D, то основу игры должна составлять именно боевая система. Так, у каждого гнома или демона здесь есть пара магических способностей: один умеет кидаться молниями, другой — оглушать противника и валить его наземь, а третий — на несколько секунд становиться неуязвимым. Кроме того, в лучших ролевых традициях все герои и войска обладают различным сопротивлением к холодному оружию и трем видам магии. А особые ценители порадуются наличию в игре колец и свитков с заклинаниями, волшебных зелий и тому подобной мишуры.

Но игровой процесс недалеко ушел от тех же Battle Realms, и никаких особых открытий тут нет. Поменьше средний размер отряда, побольше используются заклинания. А в остальном все как всегда: в сражении, как правило, побеждает отряд, который крупнее, и никуда от этого не деться.

ИСКУССТВЕННЫЙ МАРАЗУМ

Иной раз умиляешься, глядя на чудачества, которые позволяют себе управляемые компьютером бойцы. Все они напропалую лезут в драку, посему усмиряет их только hold position, и то не до конца. Патрулирующий местность отряд может запросто смотаться за случайно пробегавшим мимо разведчиком хоть на другой конец карты, где благополучно сдохнуть. Способен преподнести сюрприз и противник, послав весь свой отряд в начале игры в подземелье, потеряв его там и оставшись таким образом и без ресурсов, и без рук, которые их бы собирали. Весело, одним словом.

Все заработанные XP складываются в один общий ящик и тратятся, главным образом, на апгрейды зданий.

ДРАГОНШАРЖ

Но у Dragonshard есть и иные проблемы: беготня по подземельям с целью обогащения превращается из развлечения в работу по графику и очень достает. Хроническая нехватка ресурсов и небольшой размер отрядов ведут и к другой проблеме — зачастую исход сражения зависит только от удачи. Игра на магических уязвимостях сродни школьной «камень-ножницы-бумага»: кто сначала пошел в правильную сторону, тот и молодец. Перестроиться времени и ресурсов, как правило, не хватает.

Обыкновенный игральный кубик — вот и весь ваш D&D. ■

XS ВЕРДИКТ

Для тех, кому в Warcraft III не хватало тысячи магических атак и идиотской системы ресурсов.

ОЦЕНКА: ★★★½☆

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

Мутанты за работой

Минимальные требования: 1.2 GHz CPU, 256 Mb RAM, 64 Mb video, 3 Gb HDD
Рекомендуемые требования: 2.0 GHz CPU, 512 Mb RAM, 128 Mb video

Жанр: Action/RPG
Разработчик: Raven Software/Vicarious Vision
Издатель: Activision
Официальный сайт: www.x-men-legends.com

PC
PlayStation 2
Xbox
GameCube

СОЛЬ ЗЕМЛИ

Сюжет очередной игры в мире X-Men вертится вокруг суперантигероя по имени Apocalypse, а также его приспешников — взятых из Библии четверых Всадников Апокалипсиса. Братство Мутантов и лично господин Магнето объединились с Людьми Икс, чтобы противостоять новой угрозе, и все такое прочее.

Давайте соберем ядерный реактор. Турбины, насосы, трубопроводы, тепловыделяющий реактор – все на месте, все работает. А теперь давайте вытащим, к примеру, электрогенератор. Зачем? А затем, что наверняка это ускорит процесс, внесет характерную новизну и оригинальность. Взорвался? Ну вот, хотели как лучше, а получилось как всегда...

Святослав Торик

Увидев полузабытый логотип Raven Software, я слегка растерялся. Этим гражданам игровая общественность благодарна за серии Soldier of Fortune, Start Trek Voyager: Elite Forces и Jedi Knight, не считая Heretic/Hexen и только что вышедшего Quake 4. Обратите внимание на последний тайтл — понимаете, каким кредитом доверия эти разработчики располагают? Но сделать X-Men Legends... скорее всего, это то самое закономерное исключение из правил. Нельзя же всю жизнь создавать хиты.

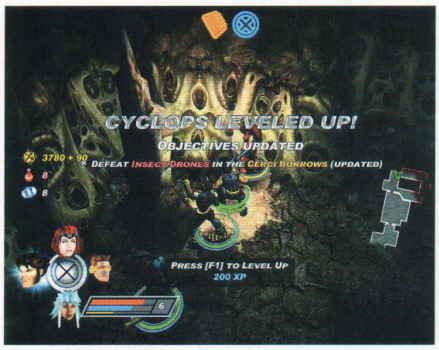
Убиваем врагов/завершаем миссии/выполняем дополнительные задания/творим добро — получаем очки опыта.

ЛЮДЯМ ВХОД ВОСПРЕЩЕН

Перед нами — результат скрещивания стратегических мотивов Rogue RPG с безостановочным ураганным геймплеем сравнительно нового поджанра Team Action. В принципе, дело похвальное, да и дорожка проторенная, если бы не гордое — прямо скажу, безумное — желание выделиться. В Rise of Apocalypse нет паузы. Вообще. Все действие протекает в реальном времени и настолько быстро, что еле успе-

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ FREEDOM FORCE 2

«Кто хочет стать миллионером?», X-Men edition.



Многа букаф. Сразу ни асилить.

Буйство красок и спецэффектов следует отметить особо. Тут ребята преуспели.

Игра восторженно провозглашает получение героем нового уровня. Пожалуй, это единственное, ради чего стоит играть.

Вы правильно подумали. «Дьябла» заставляет ворочаться во сне даже таких маститых разработчиков.

Скажите честно, вы ведь с самого начала не думали, что на скриншоте Росомаха швырнул валун в стенку?

ваешь контролировать одного персонажа. А их аж четыре штуки! Ну ладно, предположим, настройки AI помогают хоть как-то удержать подчиненных супергероев от суицидальных поступков. А что делать с управлением, которое разбросано на полклавиатуры, не считая мышки? Не знаю, как у разработчиков, а у меня всего две руки, на каждой из которых по пять пальцев, и одновременно бежать к врагу, хватать по пути бочку, швырять ее в противника, потом использовать суперприемы, одновременно проводя удары двумя кнопками (при этом было бы неплохо выполнять осмысленные комбинации приемов), я не могу. Ну не мутант я. В офисе Raven Software, видимо, долго не утихал сардонический смех, когда в дизайн-документе появился пункт «возможность играть вчетвером с одной клавиатуры».

ПРОВЕРЬ СЕБЯ

Для окончательно сдвинутых по фазе фанатов X-Men есть особая возможность заработать очки опыта. На «базе» между миссиями есть специальный аппарат, задающий вопросы и предлагающий по четыре варианта ответов. Вопросы, разумеется, из мира Людей Икс. Скажу честно: тыкал наугад. Выиграл. А еще по всем уровням разбросаны обложки от разных выпусков комиксов X-Men.

ОТ КАЖДОГО ПО ПОТРЕБНОСТЯМ

Ролевая система не многим лучше. Убиваем врагов/завершаем миссии/выполняем дополнительные задания/творим добро — получаем очки опыта, раскидываем их по способностям и характеристикам. Все очень заурядно. Дизайнеры уровней обильно разбросали секретки, пробраться в которые можно только с помощью той или иной суперспособности. Грубо говоря, чтобы потушить огонь, нужен гражданин Iceman (не еврей), а чтобы возвести мост через пропасть — госпожа Jean Flyers.

Картинка неплохая, звук на уровне, все необходимые элементы для комфортной игры — в наличии. Но геймплей, как хороший дуст, напрочь убивает все вышеперечисленное. Нам не нужен мегапродвинутый режим SmartPause, достаточно «жми пробел, пока не началось». Но нет. Raven собственноручно отпилила годами укрепляемый сук и больно ударилась об утес тенденций игростроения. Так что, вы как хотите, но если у меня возникнет острое желание поиграть в интерактивный комикс, то я включу Ultimate Spider-Man или, что еще лучше, Freedom Force 2. ■

XS ВЕРДИКТ

Если бы создатели XML2 работали в Патентном Бюро, мы бы до сих пор получали электричество с ветряных мельниц.

ОЦЕНКА: ★★☆☆☆

Bet On Soldier

Деньги не пахнут

Минимальные требования: 2.0 GHz CPU, 512 Mb RAM, 64 Mb video, 4 Gb HDD
Рекомендуемые требования: 3.0 GHz CPU, 1024 Mb RAM, 128 Mb video

PC

Жанр: Action
Разработчик: Kylotonn Entertainment
Издатель: Digital Jesters
Издатель в России: Бука
Официальный сайт:
www.betonsoldier.com

Когда война бушует восемьдесят лет, она уже не кажется трагедией. Люди рождаются после ее начала и умирают задолго до ее конца, они привыкают к стрельбе и даже начинают извлекать выгоду из непрекращающегося смертоубийства.

Александр Садко

В альтернативной реальности Bet on Soldier нет места «Голоду» и «Дому-2». Внимание миллионов приковано к одному единственному реалити-шоу — Bet on Soldier. Там льется кровь, рвутся снаряды, солдаты кромсают друг драга на части, а зрители у телеэкранов, жуя попкорн, делают ставки, в надежде выиграть целое состояние. Нолан Дейнворт, главный герой и по совместительству наше альтер эго, не желает убивать за деньги — в гладиаторы он подался, чтобы отомстить за жену и собаку. Но мечты и чаяния здешнего Гамлета сути игры не меняют.

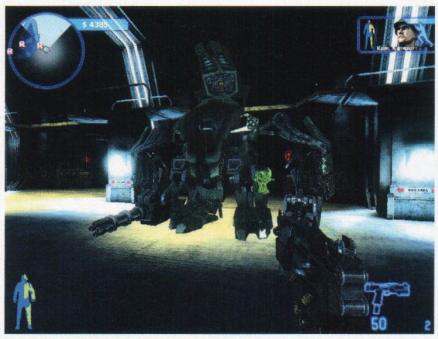
ИХ ОТСУТСТВИЕ

В Bet on Soldier есть, на что посмотреть. Потные лысины и отполированные доспехи гладиаторов глянцево блестят, обязательные для любого экшна бочки с горючим красиво фонтанируют пламенем, а к этому прилагается фирменный Rag Doll и спецэффекты, вроде замутнения зрения. С искусственным интеллектом уже тяжелее. Смекалкой врагов, вроде, не обделили: недруги бегают с места на место, подкармливают Нолана гранатами, но затаиться дольше чем на несколько секунд им ума не хватает. Да и тактических изысков от них ждать не стоит — маневр с заходом в тыл противника здешним мачо незнаком.

Везде, независимо от климата и религии аборигенов, камнем преткновения остается свежий хрустящий доллар.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ KILLZONE

Картинка внизу слева показывает повреждения доспехов.



Серьезно угрожать экзоскелету могут только танки и стайки гранатометчиков.

На этом роботе еще сам Риддик катался! Цитирование, понимаешь!

Угнать футуристичный летак так и не удалось. Это не делает чести игре!

Инженер латает мой разбитый нос.

Снег усеян ошметками вражеской сбруи.

ПОЧЕМ ПАТРОНЫ ДЛЯ НАРОДА?

Постный сюжетец контрастирует с ядреным игровым процессом: свинец льется рекой, ежеминутно грохочут взрывы, штабелями укладываются трупы с тем, чтобы через мгновение исчезнуть, светопреставление на экране разворачивается знатное. Судьба забрасывает Нолана в снега Аляски, города Европы, невадскую пустыню и на родину хороших сигар — Кубу. Однако везде, независимо от климата и религии аборигенов, камнем преткновения остается свежий хрустящий доллар — бесплатно у B.O.S. и снега зимой не выпросишь.

Небольшие «подъемные» перед первым заданием нам все же вручают — их вполне хватает, чтобы прикупить кое-какое вооружение и броню: шлем, панцирь, поручи, поножи и даже щит, чтобы идеально походить на римских коллег по цирку. Однако не торопитесь спускать всю «зелень» на шмотки — она вам еще понадобится. В силу непостижимых причин главгерой наотрез отказывается подбирать оружие умерших «товарищей», вместо этого он предпочитает пополнять боезапас в специальных автоматах. Вместо кофе и кока-колы послушные машины изрыгают гранаты и магазины с патронами, а за энную сумму — еще и дырявые доспехи подлатывают. Сохраняется игра тоже за деньги и в строго отведенных местах. Цена «сэйва» плавает от уровня к уровню, но ниже четырехсот баксов не опускается, а это, между прочим, четыре обоймы к штурмовой винтовке.

Сохраняется игра тоже за деньги и в строго отведенных местах.

ХОРОШ, ПОКА СВЕЖ

До российского игрового комьюнити Bet on Soldier добралась в локализации компании «Бука», которая в очередной раз продемонстрировала профессионализм, наделив всех героев колоритными голосами и снабдив игру аккуратными субтитрами. Маниакально-депрессивные разглагольствования главгероя, конечно, не обязательны для прослушивания, но осмысленная бойня все же интереснее бездумной мясорубки. Вкупе с оригинальной экономикой и максимально насыщенным игровым процессом сюжетная «санта-барбара» притягивает так, что за уши не оттащишь. По крайней мере, первое время. Позже туповатые противники и однообразие действий начинают работать не хуже лошадиного снотворного. Но вы ведь не ждали еще одну Half-Life 2? ■

СХОДИТЕСЬ!

Собственно гладиаторские бои занимают до смешного мало времени. Перед миссией вы «забиваете стрелу» одному или нескольким «спортсменам», после чего отправляетесь крошить простых солдафонов. «Заказанный» гладиатор выплывает на «арену», когда не остается других противников. На уничтожение негодяя в среднем дается минута, досрочное убийство поощряется материально. Почему разработчики не дали нам вдоволь поохотиться, бегая за соперником и от него по всему уровню — непонятно. Получается, что побеждает в схватке не самый смекалистый, а лучше вооруженный и защищенный боец. В Колизее шоу было куда интереснее.

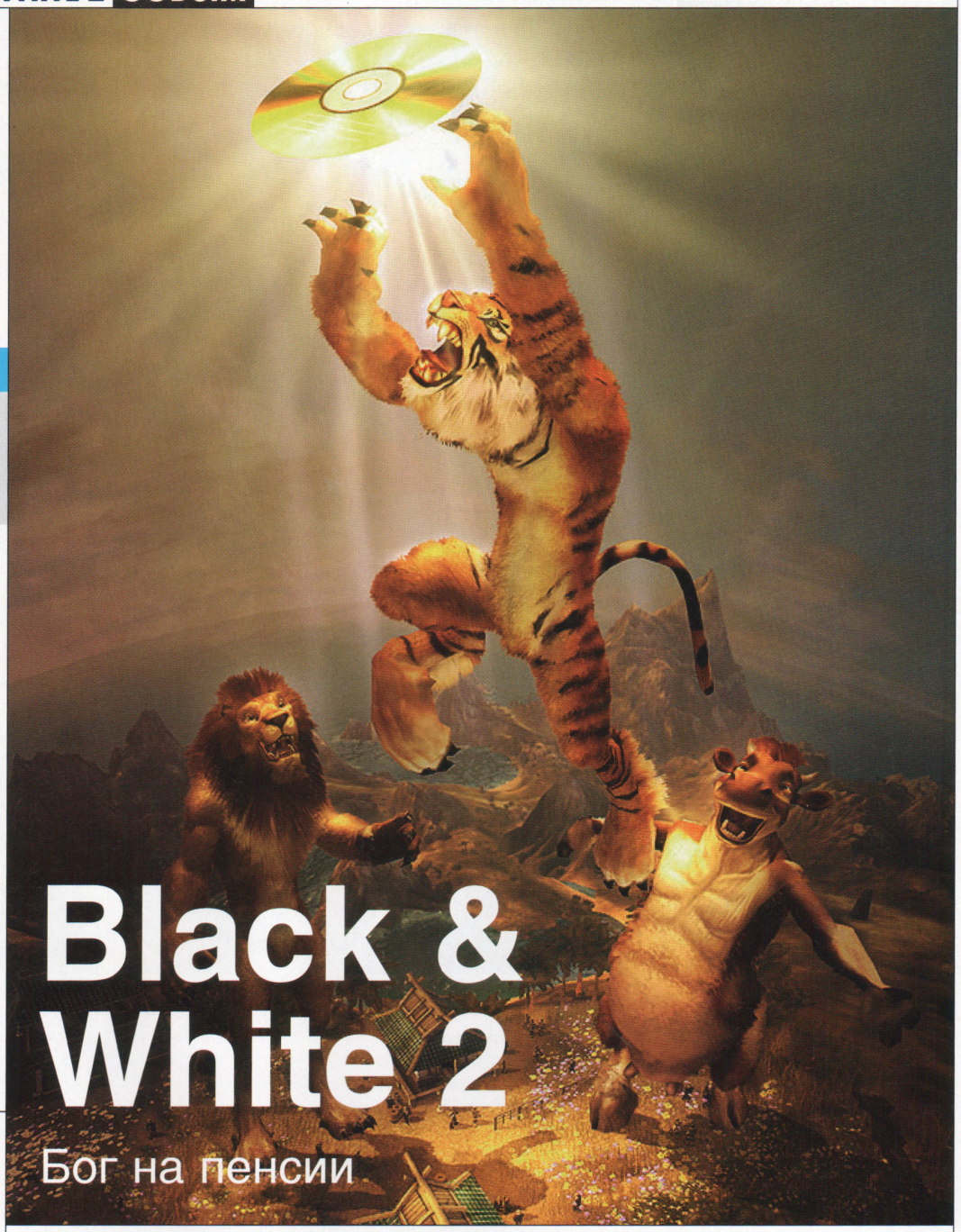
XS ВЕРДИКТ

Bet on Soldier, как французская машина, хороша, пока нова.

ОЦЕНКА: ★★★½☆

Black & White 2

Бог на пенсии



Вещи оригинальные или, не дай бог, уникальные подразумевают одноразовость. Любое клонирование приводит к тому, что вчерашнее открытие сегодня превращается в обыденность. Проблема в том, что часто спутником неординарности становится непродуманность.

PC

Жанр: Godsim
Разработчик: Lionhead Studios
Издатель: Electronic Arts
Официальный сайт: www.lionhead.com/bw2

Минимальные требования: 1.6 GHz CPU, 512 Mb RAM, 64 Mb video, 3.5 Gb HDD
Рекомендуемые требования: 2.0 GHz CPU, 1024 Mb RAM, 128 Mb video

Дмитрий Чернов

Именно так и случилось с Black & White, собиравшейся произвести громкую революцию в индустрии еще 4 года назад. У Питера Молинье тогда было все, что нужно для маленького переворота: бездонное финансирование, безграничные возможности промоушена, слухи, расползавшиеся с космической скоростью, и целый талмуд Developer's Diary, зачитанный игроками до дыр. Но революции не случилось — черно-белый пузырь надулся и эффектно лопнул, оставив все же свой след, далекий от того, на который рассчитывали все.

НИ ШАГУ БЕЗ БОГА

Впрочем, идея Black & White изначально не была на 100% оригинальной и не стала самобытнее сегодня. Мы все так же играем роль отзывчивого божка, которого отчаявшиеся смертные наняли на должность служанки. В итоге, как и в прошлый раз, вместо нормальных последователей имеем все тот же детсад, состоящий сплошь из бездельников, готовых сутками торчать на центральной площади. Инстинкт размножения им по-прежнему чужд, и спаривать фригидных граждан приходится Всевышнему.

Мы все так же играем роль отзывчивого божка, которого отчаявшиеся смертные наняли на должность служанки.

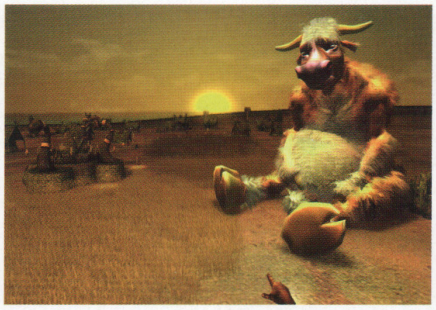
РАСПЛАТА ЗА КАПРИЗЫ

Коррективы коснулись и движка Black & White, вынужденного выдерживать темпы роста прожорливости игроков. В отместку за похорошевшую картинку и опрятный звук B&W2 слопает все ресурсы вашего компьютера и попросит еще. Скрипеть зубами придется даже владельцам топовых видеокарт предыдущего поколения — более-менее адекватно капризный сиквел идет на адаптерах, чья маркировка начинается с цифры 6 или индекса X, в зависимости от производителя. При этом вы получите все тех же плохо выструганных крестьян и примитивную архитектуру. Эстетические потребности удовлетворит питомец, которому досталось больше всего внимания дизайнеров Lionhead.

Однако с точки зрения баланса божьей воли и быта Black & White 2 сбалансирована не так уж плохо. Оставьте деревню без внимания и, отчаявшись получить хоть какой-то знак свыше, ее обитатели все-таки разбегутся по своим делам. Вот только для этого придется построить хотя бы пару домов и склад, чтобы им было где жить и куда носить ресурсы — самостоятельно заложить фундамент будущего строения язычники неспособны.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ BLACK & WHITE

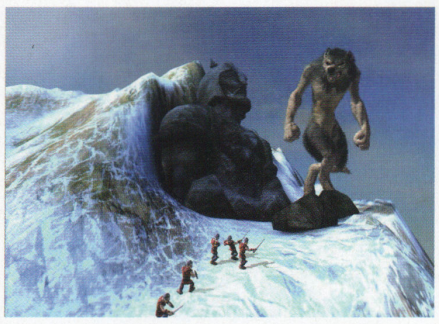
Даже зверям надоело это клонирование концепции Dungeon Keeper.



Как же мне все это осточертело — доят и доят!

Идеальный город для тех, кто предпочитает подгоревшие макароны и жесткую кровать.

Как хотел бы я хоть раз, хоть сегодня, хоть сейчас, сделать что-нибудь хорошее...



Они не ожидали, что снежный человек будет НАСТОЛЬКО большим.

От заказа есть и практическая польза — ручная смена дня и ночи. Воспользуйтесь ею несколько раз подряд, и в вашей деревне охрипнут все петухи.

АЦТЕКИ ПРОТИВ ГРЕКОВ

Первую часть Black & White можно с чистой совестью назвать «пилотной». Космическое количество ошибок, жалкие 5 миссий, которые при желании проходились за пару вечеров, и практически полное отсутствие сценария в совокупности были гораздо ближе прирожденным экспериментаторам, нежели обывателям. На сей раз Lionhead, следуя политике исправления, решилась даже на связный сторилайн, повествующий о войне греков и ацтеков. То, что и те, и другие на протяжении истории так и не увидели друг друга, никого не волнует — все равно подавляющее большинство потенциальных покупателей считает греков основным населением Мексики.

LIONHEAD CORRECTIONAL FACILITY

Аналогичной бездарностью мы уже успели наесться в 2001 году. Тогда ее сопровождало жуткое количество ляпов и «дыр», рассчитанных на все случаи жизни. Сиквел аккуратно залатал все прорехи и добавил в божественный коктейль всевозможных ингредиентов по мелочам. Основным нововведением стали очки Tribute, служащие в качестве местной валюты. На нее мы покупаем дома и памятники для своих поклонников, а также игрушки для четвероногого малыша, который, разумеется, никуда не делся. Города за время разработки заматерели, обзавелись армией, стенами и слегка разнообразили собственную архитектуру. Команда Lionhead за этот же срок успела поумнеть и отошла от концепции «чистого» интерфейса, добавив понятный каждому «тулбар» со списком зданий, информационными иконками и прочими азами эргономики, делающими общение с игрой гораздо приятнее.

Города за время разработки заматерели, обзавелись армией, стенами и слегка разнообразили собственную архитектуру.

В остальном Black & White 2 — точная копия предшественницы. Появление армии не добавило красок, поскольку тактики в местных войнах не больше, чем молотых огурцов в капучино. Разнообразие домашних животных осталось на том же уровне, да и само обучение ручной макаки не претерпело изменений. Что же до хваленого дуализма, то у вас по-прежнему есть шанс в любой момент стать либо всеобщим любимцем, либо законченным подонком, получив соответствующий колор интерфейса. Четыре года разработки ушли исключительно на устранение ошибок, а некогда придуманная Молинье концепция осталась практически неизменной. И дальнейшее ее совершенствование бессмысленно — ведь даже всевышним рано или поздно хочется уйти на пенсию. ■

XS ВЕРДИКТ

Такой должна была стать первая часть.

ОЦЕНКА: ★★★½☆

Ragnarok Online

Убей желе!

Минимальные требования: 400 MHz CPU, 128 Mb RAM, 16 Mb video, 700 Mb HDD, доступ в Интернет
Рекомендуемые требования: 800 MHz CPU, 256 Mb RAM, 32 Mb video, 2 Gb HDD, доступ в Интернет

PC

Жанр: MMORPG
Разработчик: Gravity Corp.
Издатель: Gravity Corp.
Издатель в России: Magoc, Новый Диск
Официальный сайт: www.ragnarokonline.com

Очевидно, что две трети удовольствия, получаемого от онлайновой игры, составляет непосредственное взаимодействие с другими игроками. Игровое сообщество должно быть адекватным, вежливым и дружелюбным, а в идеале — полностью соответствующим утопическим представлениям конечного пользователя.

Роман Иванцов

Население же отечественного варианта Ragnarok Online придется по душе лишь единицам. Присущая оригинальной игре атмосфера здесь отсутствует напрочь, а ее контингент — сугубо российский, буквально, с соседней улицы. Подобное понравилось бы всемирно известному сказочнику Фрэнку Бауму, рассказавшему в своих книгах о настоящем рае для «жевунов» (в оригинале — «munchkins») — Голубой Стране, управляемой из огромной изумрудной метрополии.

СТРАНА ЖЕВУНОВ

Ragnarok — корейская проекция этой самой Голубой Страны, только без главы правительства, Страшилы Мудрого. «Жевунами» в данном случае является огромная масса игроков, заселяющая просторы RO и определяющая ценность человеческой жизни не в абстрактных понятиях, а во вполне конкретной пользе для общества. Удовольствие от игрового процесса они получают только тогда, когда все монстры вокруг гибнут от первого удара, оставляя бесценные вещи, которые можно загнать на ближайшем рынке за баснословные суммы. Люди, к «жевунам» отношения не имеющие, вынуждены создавать собственные тесные круги общения, теряя удовольствие от игры, или приспосабливаться к требованиям окружающих.

Чтобы найти свое место в RO, придется планировать развитие персонажа, вникая в сложные формулы и понимая, какие навыки пригодятся впоследствии.

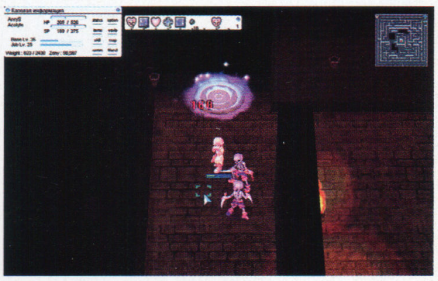
ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Понимая, что российский сервер еще не вступил в коммерческую фазу, не откажем себе в удовольствии пройтись по отечественным локализаторам, твердо уверенным, что слова «болшой», «регестрация» и «приниси» есть в словаре русского языка, что гладиус — это средневековый кинжал, и что все NPC должны выражаться в стилистике пьяного Йоды. Читая диалоги уровня «этот меч не хочешь ты», ловишь себя на мысли, что локализаторы хотели сказать нечто важное, разумное и вечное, но не смогли. Потом понимаешь, что дело в отвратительной работе — все равно основная масса игроков ничего не заметит.

Добавим сюда еще откровенно тормозной сервер, еле сдерживающий пыл тысячи игроков, и странную работу службы технической поддержки. Не нравится? Зато цена низкая.

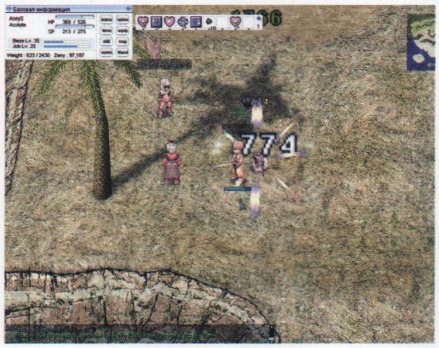
Местный аналог Черкизовского рынка пугает своими ценами и не радует ассортиментом. Редкие предметы выгоднее всего найти самому.

Графика не упомянута в статье? А что, по скриншотам не видно?!



Классическая картинка: игроки любят скелетов. А скелеты ненавидят игроков.

Автор торжественно клянется отыскивать галлюциногенные грибы в каждой восточной MMORPG.



Любители халявы частенько попадают в переделки. Вот, например, забежал я как-то в чужой телепорт...

Заячьи ушки из Playboy проникли и в Средневековье. Копирайтов-то еще не существует.

щего мира, постоянно оглядываясь на игровые форумы.

Ragnarok Online начинается с ролевой системы и для большинства игроков на ней же и заканчивается. На первый взгляд она проста и изящна, неплохо сбалансирована, а главное — абсолютно прозрачна. Вот только чтобы найти свое место в RO, придется с первых минут планировать развитие персонажа, вникая в сложные формулы и расчеты и понимая, какие навыки пригодятся впоследствии, дабы не запороть своего персонажа окончательно и бесповоротно. Идти по своему пути без точного знания конечных результатов сложно и опасно — через пару недель рискуешь вылететь на обочину мира, собирать объедки со столов «правильных игроков».

МОЛЧАНИЕ — ЗЛО

Если же вы согласитесь влиться в сообщество любителей RO, перед вами предстанет маленький, но красочный мир, затянувший в свои сети миллионы поклонников со всего света. Среди величавых замков и мрачных средневековых городов тут шастают куски малинового желе и прочие развеселые цветастые персонажи с немигающими глазами в пол-лица, глядя на которых хочется залиться слезами умиления. Элементы мира диссонируют, выглядят аляповато и выявляют откровенную малобюджетность и безвкусность оригинального проекта, живущего лишь за счет мощнейшего социального фактора и хорошей поддержки.

Но, наблюдая как NPC-персонажи, вытащенные из MTV-роликов «стань взрослым», рассказывают об Одине, Локи и Вальгалле, уничтожая круглыми сутками однообразных монстров, вы рано или поздно привыкнете к «Рагнареку». Привыкнете и обязательно примете участие в эпических битвах за замки, зачистках бесконечных подземелий, поисках бесценных артефактов и прочих радостях зазеркальной жизни. Ведь Ragnarok Online создан именно для этого. ■

НАСТОЯЩИЙ «РАГНАРЕК»

Другой Ragnarok Online — это веселые виртуальные пиры, мощнейшее игровое сообщество, не отягощенное интеллектом, но готовое принять в свои ряды любого хорошего человека, битвы кланов за замки и настоящий виртуальный театр. Другой Ragnarok требует $12.5 ежемесячной оплаты, прост и понятен любому человеку и не заставляет ломать голову над какими-либо расчетами и формулами. Это место, где можно расслабиться после (или во время) рабочего дня, не тратя силы на поиски глубинных знаний или разборки с малолетними киберспортсменами. Другой Ragnarok — это отдых. Российский же вариант превращается в утомительную работу.

XS ВЕРДИКТ

Малосъедобно в отечественном варианте, но невысокая цена и доступность окупают недостатки локализации.

ОЦЕНКА: ★★★☆☆

Ultimate Spider-Man

Спайди идет в школу

Минимальные требования: 1.0 GHz CPU, 128 Mb RAM, 64 Mb video, 1.7 Gb HDD
Рекомендуемые требования: 2.0 GHz CPU, 512 Mb RAM, 128 Mb video

PC
PlayStation 2
Xbox
GameCube

Жанр: Action
Разработчик: Treyarch
Издатель: Activision
Официальный сайт: www.ultimatespidermangame.com

Не успели откачать слабонервных после Spider-Man 2, а в дверь уже стучится Ultimate Spider-Man. Несмотря на название, ничего «предельного» и «максимального» парень в красно-синем костюме с собой не несет. Просто в основе игры лежит не классическая история о знаменитом герое, а ее альтернативный вариант, созданный писателем Брайаном Майклом Бендисом и художником Марком Бэгли.

Юный Человек-Паук прогуливает алгебру, часами сидит в Интернете, мечтает о первом свидании и понятия не имеет, что делать со свалившимися на него способностями.

Александр Садко

Питер Паркер, счастливый обладатель модного комбинезона, предстает желторотым юнцом пятнадцати лет от роду. Он прогуливает алгебру, часами сидит в Интернете, мечтает о первом свидании и понятия не имеет, что делать со свалившимися на него способностями. Ну да ничего, мы подскажем.

ПАУЧЬИ БУДНИ

Ultimate Spider-Man след в след повторяет путь The Incredible Hulk: Ultimate Destruction, у игр даже названия «чем-то» похожи. Паук, как и его зеленокожий коллега, попадает в огромный (с виду) Нью-Йорк. Машины на улицах, пешеходы на тротуарах, солнышко, облачка и птички в небесах говорят о безмятежности и покое. Собственно, ничего страшного в городе действительно не происходит. По крайней мере, до тех пор, пока красно-синий не шагнет в зеленый кружок, символизирующий начало миссии.

Сюжетные задания, как правило, сводятся к раздаче тумаков и оплеух суперзлодеям. Разнообразие негодяев впечатляет — сразу видно, Брайан Майкл Бендис действительно приложил руку к игре. Его же почерк чувствуется в «нестандартных» операциях, где Паркеру нужно завалить плохого парня не с помощью пинков и затрещин, а другим, более оригинальным способом. Например, в начале игры супершкольник за-

ЧУВСТВО ЮМОРА

Кроме «серьезных» миссий по спасению если не мира, то хотя бы города, Ultimate Spider-Man изобилует побочными заданиями. Похоже, некоторые из них создавались за бокалом виски и явно ради хохмы. Так, в одной из миссий Человеку-Пауку является Человек-Факел из Фантастической Четверки. Чудо-люди устраивают гонки по Нью-Йорку, и нам в роли Спайди во что бы то ни стало нужно обогнать «летающую свечку».

Законопослушный Спайди никого не убивает. «Куколки» дождутся полиции.

Мужики, а я вас вижу!

Вот как дам левой, а потом правой, а потом снова левой!

Питер Паркер, Человек-Паук, защитник униженных и оскорбленных совсем не стесняется бегать...

Иногда удается поймать крупный план, но обычно камера висит далеко от красно-синего.

Подобные вставки придают игре еще большее сходство с интерактивным комиксом.

манивает Венома под оборванный высоковольтный провод. После нескольких BAM!!! и KABOOM!!! супостат исчезает из нашей жизни. Правда, лишь с тем, чтобы появиться позднее уже в роли ограбительного персонажа — от его лица проходится немалая часть Ultimate Spider-Man.

ВЕСЕЛЫЕ КАРТИНКИ

Вместе с мистером Бендисом над игрой трудился и Марк Бэгли.

Настоящие комиксы вместо видеороликов периодически напоминают, что отнюдь не Голливуд породил Паука.

ЛЕГКО ЛИ БЫТЬ СПАЙДЕРМЕНОМ?

Компьютерная версия Ultimate Spider-Man, вне всяких сомнений, самая симпатичная, однако консольные «собратья» немногим ей уступают. Зато управлять красно-синим юношей лучше всего с помощью приставочного геймпада. С клавиатурой и мышью вы игру, конечно, тоже пройдете, но грязных ругательств вспомните гораздо больше.

Утонченный стиль Ultimate Spider-Man — его заслуга. Благодаря cel-shading'у, Нью-Йорк, его жители и, конечно, все главные герои кажутся ожившими картинками. Их движения плавны и грациозны, точно так двигается Человек-Паук в многочисленных мультфильмах и кино. Однако настоящие комиксы вместо видеороликов периодически напоминают, что отнюдь не Голливуд породил Паука. Поклонники рисованных картинок могут торжествовать — Ultimate Spider-Man удовлетворяет всем запросам «комиксомана».

Тех же, кто постигает творчество Marvel исключительно посредством игр и равнодушен к нарисованным героям, должен предостеречь. Новый Spider-Man подозрительно смахивает на последнюю версию The Incredible Hulk, хотя разработчики у проектов разные. Человек-Паук также слоняется по городским крышам, ползает по стенам и прыгает на головокружительную высоту. Главное отличие — паутина, с помощью которой Паркер «тарзанит» над городом — добавляет в копилку игры не так уж много баллов. Учитывая тотальную интерактивность The Incredible Hulk: Ultimate Destruction, лишенный ее Ultimate Spider-Man даже проигрывает зеленому верзиле. ■

XS ВЕРДИКТ

Настоящий фетиш для юных «комиксоманов»! Не любите комиксы?! Вам нечего здесь делать!

ОЦЕНКА: ★★★½☆

Метро-2

У советской власти сила велика

PC

Жанр: Action
Разработчик: Orion/G5 Software
Издатель: Бука
Официальный сайт:
www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=82

Минимальные требования: 2.0 GHz CPU, 256 Mb RAM, 64 Mb video, 4 Gb HDD
Рекомендуемые требования: 3.0 GHz CPU, 1024 Mb RAM, 128 Mb video

Над «Метро-2» трудились сразу две российских команды: Orion, отметившаяся средней руки экшном «Чистильщик», и G5 Software, сколотившая имя на «Карибском Кризисе». Одно это заставляет взглянуть на игру с уважением, но и спрашивать с нее мы будем вдвойне.

Александр Садко

Разработчики сделали ставку на неподдельный интерес общественности к Советскому Союзу. СССР 1952 года, заговор против самого Сталина, раскол в рядах МГБ (будущего КГБ) — такая солянка гарантированно привлечет российского игрока, а уж западного и подавно. Когда еще удастся заглянуть за «железный занавес»?

ТРУДОВЫЕ БУДНИ — ПРАЗДНИКИ ДЛЯ НАС

Коробочка с тремя игровыми дисками (или одним DVD) встречает громкими обещаниями: посещение фотореалистично воссозданных районов Москвы, тотальная интерактивность, эмоциональная реакция NPC на окружающий мир, управление поездами метро... В общем, глаза разбегаются, но так ли все на самом деле?

Молодой лейтенант МГБ с грозным именем Глеб Суворов начинает поход за справедливостью в бункере секретной лаборатории. Отец, с которым он говорил несколько минут назад, почему-то арестован, а по коридорам уже гремят ботинки солдат, посланных за самим Глебом. Прав был замполит — враги повсюду, даже в верхах. Вынужденный отстреливаться от собственных коллег, юноша вступает в неравный бой с мощной машиной советских спецслужб.

Трупы, ящики и телефонные аппараты с намертво приклеенными трубками весело разлетаются от взрывов.

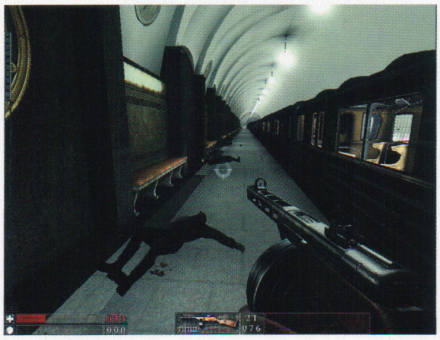
ЕСЛИ ДАЛИ СЛОВО, МЫ НЕ ПОДВЕДЕМ

Путь боевого коммуниста пролегает по станциям метро, секретным лабораториям, не менее секретным бункерам, канализации, вентиляции, короче, по коридорам. Как будто не было еще бесподобных Far Cry и Half-Life 2, не подрывал устоев «игростроения» первый Unreal... Самое открытое

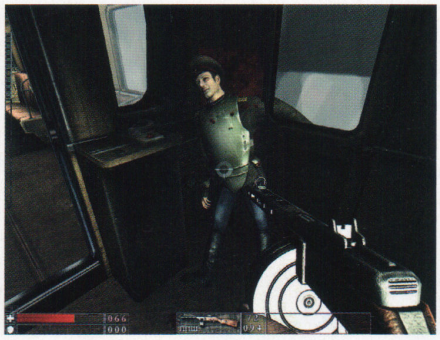
ЛОЖИСЬ!

В соответствии с традиционным русским раздолбайством, без багов не обошлось. И ляпы-то все, как назло, напрямую связаны с игровым процессом, в частности — с гранатами. Пожалуй, еще нигде использование «лимонок» не было сопряжено с таким риском. Взрыв сопровождается фонтаном осколков, которые, якобы, «правильно» рикошетят от стен. Однако создается впечатление, что детонирует не ручная граната, а ядерная боеголовка! Рикошет достает главного героя даже за двойной (sic!) стеной, зато враг почему-то остается невредим.

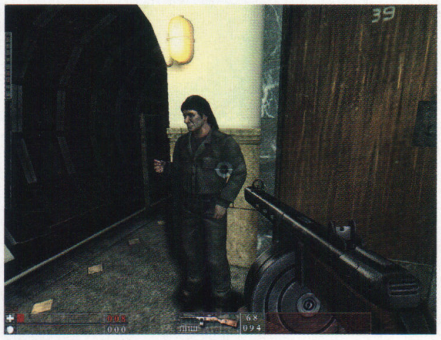
СМОТРИТЕ ТАКЖЕ СХЕМУ МОСКОВСКОГО МЕТРОПОЛИТЕНА



Этот вокзал для одного, парни. Следующий, кстати, тоже.



Проводник, заказывая чай, я предполагал получить его еще в этом году!



Советского строителя даже с ППШ на понт не возьмешь.

Баги, порой, творят чудеса. Вот, например, Мистер Фантастик собственной персоной.

Не бойтесь, товарищи, я не за вами!

Ну и разозлили же вы меня!

КРАСА И ГОРДОСТЬ СОВЕТСКОЙ АРМИИ!

Глебу Суворову противостоят две группы негодяев: канализационные бомжи и разномастные советские солдаты. Ни те, ни другие умом и сообразительностью не отличаются. Бомжи, например, хладнокровно прут с ножами на «калаш». Профессиональные бойцы вырываются вперед только за счет скриптов. Положено по сценарию вломиться в окна поезда — вломятся. Не положено — будут топтаться снаружи. Самостоятельно солдатики умеют только кидать гранаты и прыгать из стороны в сторону, чего для роли пушечного мяса вполне хватает.

пространство «Метро-2» — пресловутая стройка МГУ — не потянет и на четверть уровня того же Far Cry. Возникает резонный вопрос: где же обещанный фотореализм? Может, столичная канализация действительно выглядит так, как показано в игре, но кто отважится проверить? Хотя название «Метро» G5 и Orion все-таки оправдали. Станции «Белорусская», «Динамо», «Маяковская» действительно воссозданы до мельчайших подробностей и полностью соответствуют своим прообразам.

А вот интерактивность не выбивается за рамки привычного Rag Doll: трупы, ящики и телефонные аппараты с намертво приклеенными трубками весело разлетаются от взрывов, но не более. К чести разработчиков, спецэффекты и детализация получились что надо. На физиономиях «гэбэшников» отчетливо видна щетина, пули оставляют дырки в телах и кусками срывают штукатурку со стен... Технологически «Метро-2» оказался самым продвинутым среди отечественных экшнов, правда, весьма заурядным — среди мировых.

На физиономиях «гэбэшников» отчетливо видна щетина, пули оставляют дырки в телах и кусками срывают штукатурку со стен.

СОЛНЦЕ ЖИЗНИ НОВОЙ НА ЗЕМЛЕ ЗАЖЖЕМ

Эмоциональной реакции NPC, представленных исключительно строителями в забавных шапочках, обнаружить не удалось. В лучшем случае гражданские закрывают голову руками и умоляют их не трогать, а как правило — просто стоят столбами, безучастные к стрельбе и взрывам вокруг. Управление поездами выполнено по-честному: несколько раз за игру вам позволят пустить состав по тоннелю, после чего придется вернуться к прямым обязанностям — отстрелу случайных попутчиков в военной форме.

Впрочем, советского колорита игре перепало достаточно. Одна патриотичная песня в главном меню чего стоит. Некоторые подвалы живо напоминают подъезды «хрущевок», стены бункеров украшают шедевры плакатной живописи, а в заставках мелькают Сталин и Берия. «Капиталистический Запад» все еще на голову опережает Россию, но расстояние постепенно сокращается. Далеко не идеальная «Метро-2» внесла свой вклад в соперничество, и уже за одно это достойна внимания. ■

XS ВЕРДИКТ

Прогулка по московскому метрополитену была бы веселее, разреши нам разработчики хоть изредка выбираться на воздух.

ОЦЕНКА: ★★★½☆

Spartan: Total Warrior

Взлет и падение Спарты

PlayStation 2

GameCube

Xbox

Жанр: Action
Разработчик: Creative Assembly
Издатель: Sega
Официальный сайт:
www.totalwarriorgame.com

Масштабность — термин, плохо применимый к консолям текущего поколения. Масштабность в понимании Creative Assembly считается понятием недосягаемым, божественным и слишком сложным для изнеженных любителей «тупого мяса». Мы думали, что скрестить эти два направления невозможно.

Евгений Закиров

Скриншоты, ранее казавшиеся постановочными, оказались самым точным описанием происходящего на экране. Образ хаоса воспеваемой греками войны, который сами разработчики с трудом могли оправдать в немногочисленных интервью, похоже, нашел свое отражение в Spartan: Total Warrior. Со всеми положительными и отрицательными моментами.

ЗАВОЕВАТЬ...

Главный герой не имеет имени, соратники называют его просто «Спартанец», — но именно ему благоволит бог войны Арес, перед началом битвы советуя не бояться и сражаться до последнего. Это не значит, что он быстрее всех бегает, выше прыгает и бьет в десять раз сильнее других воинов Спарты. Однако, несмотря на репутацию разработчиков (создателей серии Total War), игру нельзя причислить и к стратегическому жанру. Total Warrior — такой же экшн, как и Dynasty Warriors, если следить за происходящим с вершины Олимпа. Перед началом битвы камера эффектно облетает половину локации, намекая, что грядущее сражение вряд ли рассосется за ближайшие полчаса. Но дело даже не в размерах карты и уж тем более не в тернистости поставленных перед игроком задач — просто пробиться к «концу уровня» бывает очень сложно.

Массовка, создаваемая таким

Главный герой здесь не имеет имени — соратники называют его просто «Спартанец», — но именно ему благоволит бог войны Арес.

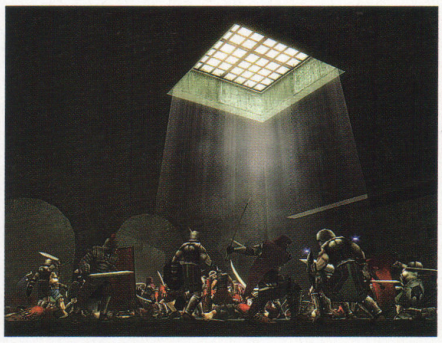
ТАК УЧИЛ ГЕРОДОТ

Список основных заданий не радует глаз оригинальностью: «убей всех римлян», «укради такое-то оружие», «помоги саперам заминировать вышки» и «освободи пленных». Они быстро сменяют друг друга, не давая ни минуты на отдых. Самыми захватывающими заданиями считаются сражения с гигантами, убить которых в состоянии только такие же тяжеловесы. Игрока в этот момент могут попросить пострелять по ним из катапульт, но особого эффекта это не дает.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ DINASTY WARRIORS

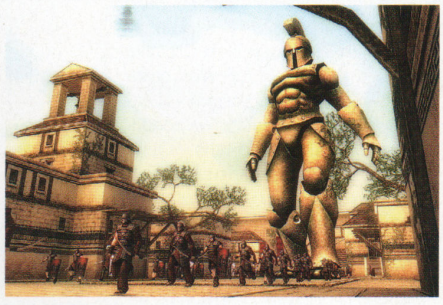
После той самой заварушки Колизей и лежит в руинах.

Несмотря на тяжелую броню, римляне умирают от одного удара.



Решетка нужна, чтобы сверху на дерущихся можно было плевать.

Мечи мечами, а против кувалды нет приема.



Вы посмотрите, как они гордятся своим покемоном! Мы его свалим тремя булыжниками.

Брэд, открой личико.

образом, вызывает сильное недоумение — во время очередной осады крепости мерещатся орки из «Властелина Колец»; перебегая через обстреливаемые Медузой зоны, того и гляди наткнешься на хитрого фашиста, стреляющего по герою из-за угла. В их скорое появление начинаешь верить сразу после гигантского шагающего легионера, привезенного заботливыми римлянами для покорения Греции. После построенной ими же машины, позволяющей управлять силой уже упомянутой Медузы, не удивляешься уже ничему.

Массовка вызывает сильное недоумение — во время очередной осады крепости то и дело мерещатся орки из «Властелина Колец»...

ТАК УЧИЛ ПИФАГОР

Ранее, просматривая интересного содержания ролики якобы из игрового процесса, вы могли заметить потрясающую физическую модель — здания ломались, как карточные домики, а метко запущенный в стену римлянин был способен сделать в ней здоровенную дыру. Но наши надежды не оправдались: все разрушения просчитываются заранее. И хотя центурионы с минотаврами продолжают летать от ударов подобно птицам, никакого ущерба окружающей среде они нанести не в состоянии. Попросту говоря, физическая модель в игре никакая.

Главное, что все это не просто красивая декорация, в игровом процессе участия не принимающая, а значимый сюжетный момент, игнорирование коего может привести к печальным последствиям.

ИЛИ СПАСАТЬСЯ БЕГСТВОМ?!

Сам сюжет старается показать себя исключительно с лучшей стороны — периодически затрагивает важные политические моменты, пытается раскрывать характеры персонажей и вообще держать игрока в напряжении. И, говоря откровенно, у него это неплохо получается. В отдельно взятых ситуациях прослеживается эпичность действия — для появления на щеке скупой мужской слезы не хватает разве что трагической смерти Брэда Питта. Но его здесь нет, как нет и прекрасной девушки, ради которой стоит воевать. История Total Warrior вообще бедна на запоминающиеся персоналии: это, как предполагалось, заменят восхитительная графика и атмосфера мифической войны.

В итоге история заканчивается довольно быстро, игра проходится за какие-то десять часов, не оставляя никаких впечатлений. Основным стимулом остаться в этом мире чуть дольше могут служить разве что запрятанные на локациях секреты, но и это быстро надоедает. Осознание, что это не обещанная война, а всего лишь ее красивая имитация, сильно разочаровывает. Хотя, надо признать, имитация разработчикам удалась на славу. ■

XS ВЕРДИКТ

Самый масштабный экшн на сегодняшний день. Что, впрочем, не делает его лучшим.

ОЦЕНКА: ★★★½☆

Warhammer 40000: Dawn of War — Winter Assault

Грязный снег, или Варвары на страже империи

Несмотря на то, что Warhammer 40000: Dawn of War и Rome: Total War — игры принципиально разные, у них есть кое-что общее: обе вышли практически одновременно, ровно год назад, и столь же синхронно разродились аддонами. Разве что Winter Assault смотрится чуть богаче своего пошагового коллеги.

Дмитрий Чернов

Но дело вовсе не в том, что совокупный разум Relic выстреливает в минуту гораздо больше идей, чем Creative Assembly — Dawn of War сама по себе была более «сырой» и напрашивалась на увесистое дополнение с самого начала. Одна только кампания в жалкие 11 миссий за одну расу из четырех смотрелась не лучше дециметровой дыры на штанах Versace. В этом плане Winter Assault слегка исправляет ситуацию, позволяя игрокам пощупать орков, худосочных Eldar и Chaos Marines наряду с отрядами имперских войск.

О первых было сказано предостаточно еще прошлой осенью — кроме небольшого бонуса в виде одного юнита на расу старожилы Warhammer 40K ничего не получили. Что же до преемников космической пехоты, то по своей сути Imperial Guard стоит еще ближе к обычным солдатам, чем Space Marines. В списке их новобранцев нет элитных солдат с реактивными ранцами, вместо них — обычные парни из Техаса. Их особенностью является огромное количество защитных сооружений, позволяющих вести скрытую борьбу с врагами: бункеры, соединенные друг с другом системой канализации, огнедышащий танк Hellhound и быстроногий Sentinel, буквально выхватывающий из-под носа противника контрольные точки. Насколько сбалансированной окажется партизанская тактика имперцев — сможет показать только мультиплеер, поскольку понять что-либо из жалкого десятка миссий Winter Assault практически невозможно.

Как и в прошлый раз, кампания представляет собой развернутый инструктаж, предваряющий цепочку онлайновых сражений. Разница лишь в том, что теперь вы можете попробовать все расы, не прибегая к режиму Skirmish. Стороны, поделенные на две части — «хороших» (имперские войска и Элдар) и «плохих» (неправильные пехотинцы и орки), доступны на протяжении всех миссий, и между ними можно переключаться прямо «на лету». Вот только те, кто останется без присмотра, не будут способны ни на какие действия в отсутствие хозяина. Да и сюжет откровенно страдает от «размытости», до развесистого сценария Warcraft III ему бесконечно далеко. Но опять же, как и в случае с Rome: Total War, на это можно с чистой совестью закрыть глаза. ■

Минимальные требования: 1.8 GHz CPU, 156 Mb RAM, 32 Mb video, 2.5 Gb HDD
Рекомендуемые требования: 2.4 GHz CPU, 512 Mb RAM, 64 Mb video

И СНОВА О ВАРВАРАХ...

Несмотря на откровенную склонность имперских охранников к партизанской войне, общий бодрый темп, начатый в оригинале, сохранился и в Winter Assault, поскольку вам все равно придется захватывать ключевые точки и удерживать их. Для этих целей у Imperial Guard есть едва ли не лучшая в игре пехота и их лидер — Комиссар, повышающий мораль отряда и готовый в буквальном смысле перерезать горло одному из подопечных в исправительных целях. На более поздних стадиях к ним присоединятся полуогры Ogryns — законченные уроды, специализирующиеся на раскройке черепов. Чем вся эта орава с сомнительными моральными устоями отличается от тех же варваров из Barbarian Invasion, непонятно.

PC

Жанр: Strategy
Разработчик: Relic
Издатель: THQ
Издатель в России: GFI
Официальный сайт: www.dawnofwargame.com

Огрины — типичные обаяшки. Вам обязательно захочется выпить с одним из них.

Лучше гор могут быть только огры. Упертые, громоздкие и свирепые создания.

С топором на бронемашину бросаются только настоящие DA BOYZ.

Танки и динозавры встречаются редко, но заканчивается это всегда плачевно для окружающих.

Как и в прошлый раз, кампания представляет собой развернутый инструктаж, предваряющий цепочку онлайновых сражений.

XS ВЕРДИКТ

Из Dawn of War давно пора сделать сериал — получилось бы не хуже X-Files или Lost.

ОЦЕНКА: ★★★★☆

Так уж сложилось, что от дополнения ждут каких-то откровений, добавляющих оригиналу красок. Это правило можно с успехом применять на все выходящие проекты за редкими исключениями, к числу которых относится и Rome: Total War. Будучи отшлифованной до блеска год назад, она по-прежнему выглядит столь же опрятно.

Дмитрий Чернов

Rome: Total War — Barbarian Invasion

Ночные пловцы

Barbarian Invasion скорее небольшой бонус, расширяющий тактические рамки и завершающий поучительную историю триумфа и падения Римской Империи. Действие аддона происходит в первых столетиях после Рождества Христова, когда огромное цивилизованное государство, подмявшее под себя всю Европу и часть Азии, пало под давлением немытого сброда, понятия не имевшего о молочных ваннах, банях и косметике. В качестве главных героев — племена кельтов, гуннов, вандалов и прочих малых народностей, каждая со своими достоинствами и недостатками, юнитами и полководцами в меховых шапках. Правда, особой разницы вы не заметите, да и не надо — достаточно просто запомнить, что чем южнее, тем быстрее кони.

Соблюдая историческую действительность, разработчики сделали основных действующих лиц Barbarian Invasion более мобильными, чем их изнеженные жертвы. Потеряв последний город, оставшиеся члены племени сбиваются в стаю и отправляются на поиски новой деревни, чье население спит и видит поделиться кроватями и едой с волосатыми гостями. В то же самое время осевшие варвары не становятся более рассудительными и сохраняют свои дурацкие привычки даже во дворцах. Через пару часов игры вы в буквальном смысле вспотеете от постоянного подавления возникающих повсюду восстаний. Если закрыть на эти безобразия глаза, то можно вовсе остаться без половины территории — капризные бунтари отделятся от вашей коммуны и выберут собственного Аттилу среди своих.

ПРЕМУДРОСТИ СЛОВООБРАЗОВАНИЯ

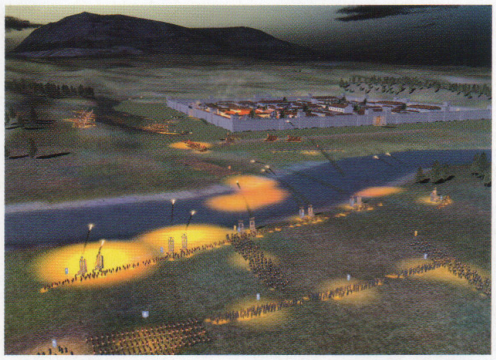
Слово «варвар» придумали, как ни странно, вовсе не римляне, которым больше всего досталось от дикарей, а греки. Последним казалось, что вместо членораздельной речи все их соседи выдают что-то вроде «вар-вар-вар». Посему «варвар» изначально переводилось как «иностранец». Свое сегодняшнее значение эта лексическая единица обрела гораздо позже, практически без изменений перекочевав во все языки. Разве что славянские народы прочли заморское написание по-своему, превратив «bar-bar» в «вар-вар».

Минимальные требования: 1.0 GHz CPU, 256 Mb RAM, 64 Mb Video, 600 Mb HDD
Рекомендуемые требования: 2.0 GHz CPU, 512 Mb RAM, 128 Mb video

PC

Жанр: Strategy
Разработчик: Creative Assembly
Издатель: SEGA
Издатель в России: 1С
Официальный сайт: www.totalwar.com/community/rome.htm

У Senatus PopulusQue Romanus свои друиды — очень серьезные.



Ночная осада города столь же красива, сколь и прожорлива.

Сотня из ларца — одинаковы с лица...

Дружина князя Игоря едет на опохмел к хазарам.

Соблюдая историческую действительность, разработчики сделали основных действующих лиц Barbarian Invasion более мобильными, чем их изнеженные жертвы.

Из прочих мелочей, входящих в список Features на коробке с Barbarian Invasion, внимания заслуживают только ночные сражения и умение плавать. В первом случае вы ставите галочку напротив «Ждать ночи» и атакуете врага, когда тот меньше всего этого ждет. Во втором можете наплевать на узкий мост через реку и отправить войска вплавь. Другое дело, что и то, и другое больше смахивает на количественные изменения и на практике ни на что особо не влияет. Впрочем, Rome: Total War мы готовы простить и не такое. ■

XS ВЕРДИКТ

Для тех, кто еще не успел устать от римских патрициев и кровоточащей Европы на границе эр.

ОЦЕНКА: ★★★★☆

Про Halo знают все. Даже большинство тех, кто не играл в него, все равно верят, что это великолепный шутер. Ninja Gaiden не может похвастаться такой репутацией. По тому, как человек относится к Ninja Gaiden, зачастую можно судить, есть у него Xbox или нет. Не увидев этот шедевр воочию, поверить в чудеса, которые о нем рассказывают те, кто сумел его пройти, просто невозможно. А потому большинство игроков и не верит. Какая потеря для них!

Жанр: Action
Разработчик: Team Ninja
Издатель: Tecmo
Официальный сайт: tecmogames.com/games.asp?id=21

Xbox

Ninja Gaiden Black

Дважды живая классика

Олег Иноземцев

Можете считать это субъективным мнением автора, дешевой провокацией или наглой ложью, но beat-'em-up лучше Ninja Gaiden в природе просто не существует. Да, Devil May Cry велик и неподражаем, да, бои в Prince of Persia невероятно красивы, но ни в одной — ни в одной! — игре вы не увидите того безумного экшна, который буквально сбивает с ног, как только вы запускаете Ninja Gaiden. Здесь вы становитесь участником таких поединков, с которыми по зрелищности могут сравниться только CG-ролики в лучших проектах других команд. Хотите верьте, хотите нет.

Ninja Gaiden Black — переиздание живой классики. На диске — полная версия Ninja Gaiden плюс огромное количество бонусных материалов, на прохождение которых уйдет больше времени, чем на покорение оригинальной игры. Во-первых, в Ninja Gaiden Black входят два набора дополнительных материалов Hurricane Pack, которые подписчики Xbox Live могли скачать из Сети. Во-вторых, разработчики откликнулись на мольбы тех, кому Ninja Gaiden показался излишне сложной игрой. Для них создан режим Ninja Dog. О самых хардкорных фанатах сериала Team Ninja, правда, тоже не забывает. Помимо уровней сложности Hard и Very Hard в игре теперь присутствует и режим Master Ninja. Ейбогу, проще достичь нирваны, чем покорить его.

Но самое главное — разработчики добавили несколько десятков одиночных миссий, не имеющих отношения к сюжетному режиму. Сказать, что они хороши — не сказать ничего. Team Ninja просто превзошла саму себя. Вообще, если есть на свете игра, которую стоит купить и пройти дважды, то это именно Ninja Gaiden. Шедевр такого масштаба за $30 — настоящий подарок судьбы. ■

Можете считать это субъективным мнением автора, дешевой провокацией или наглой ложью, но beat-'em-up лучше Ninja Gaiden в природе не существует.

ЖЕСТОКИЙ ХАРДКОР

Сложность Ninja Gaiden стала притчей во языцех. Среди знакомых вашего покорного слуги не нашлось ни одного человека, который бы осилил эту игру. Слабаки! По иронии судьбы режим Ninja Dog из Ninja Gaiden Black не является панацеей. Игра не становится легче, просто главный герой становится чуть сильнее. При этом разработчики сделали все, чтобы донести до геймеров одну простую мысль: если вы играете на уровне сложности Ninja Dog, вы не достойны ничего, кроме сочувствия. Да, это одна из самых хардкорных игр современности. Такой она и задумывалась.

Сражение с собственным двойником — это ли не испытание для настоящего ниндзя?

Ninja Gaiden выглядит красивее большинства файтингов. Про beat-'em-up'ы вообще молчим.

Это не ролик, а ракурс из игрового процесса. Как ни странно, камера ничуть не мешает играть.

У Team Ninja даже боссы-мутанты — и те сексапильные грудастые барышни.

XS ВЕРДИКТ

Сочетание качества и количества контента, представленного в Ninja Gaiden Black, а также цены этого великолепия делают игру лучшей возможной покупкой для обладателя Xbox.

ОЦЕНКА: ★★★★★

Жанр: Fighting
Разработчик: Nihilistic Software
Издатель: Electronic Arts
Официальный сайт: www.eagames.co.uk/products.view.asp?id=6692

PlayStation 2
Xbox
GameCube

Долгие годы Capcom возилась с лицензией Marvel, но так ею и не овладела. Право использовать в файтингах персонажей знаменитых комиксов перекочевало к Electronic Arts, которая знает, как реанимировать серию. Ну, или думает, что знает.

ХОТИМ НАГРАДУ!
Сюжетная «кампания» не только разбавляет основной игровой процесс, но и позволяет заработать немного «вкусностей». Успешные бои с врагами человечества откроют путь к новым героям, коллекции карточек с «фотографиями» персонажей и даже целым комиксам от Marvel.

Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects

Восстание уродов

Александр Садко

Первым делом написали сюжет, дабы придать беспорядочным дракам хоть какое-то подобие смысла. Трепещите, земляне! Злобный ученый Niles Van Roekel, выдворенный со своей собственной планеты, прилетел на Землю. Здесь он создал шестерых элитных Уродов (самый подходящий в данном случае перевод слова «Imperfect») и армию бойцов попроще, чтобы отвоевать Родину. Мимоходом решил поработить и Нью-Йорк. «Ай-ай-ай», — сказали Человек-Паук, Железный Человек и прочие чудо-люди, да и пошли костылять агрессорам.

На редкость мерзкий сюжет по крайней мере вписывается в комиксовую среду. Впрочем, вместе с диковатой историей EA принесла и сюжетный режим, которого в файтингах Marvel отродясь не бывало. Несколько коротких миссий оригинальностью не блещут и более всего напоминают классический beat'em'up — идем вперед, лупцуя всех, кто под руку попадется. Но на безрыбье и такая «кампания» — рыба.

Приемы и добивающие удары Rise of the Imperfects кровавостью не уступают брутальным комбо Mortal Kombat.

Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects ознаменовала переход серии в 3D. Одновременно решили порвать со старым мультяшным стилем и добавить жестокости и насилия. Некоторые приемы и добивающие удары Rise of the Imperfects по части кровавости не уступают брутальным комбо Mortal Kombat. Благо, и управление оказалось гораздо удобнее, нежели в MK. Герои отличаются друг от друга лишь коронными приемами, причем изощренные финты не требуют заучивания многокнопочных комбинаций. Базовые удары вообще у всех одинаковы, так что запутаться негде. Правда, по той же причине драки приедаются уже через несколько часов.

Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects не сорвет бурю оваций и не получит лавровый венок. Однако игра, слишком пресная и однообразная на фоне «серьезных» файтингов, оказалась определенно лучшей среди проектов о поединках спайдерменов и миккимаусов. Возможно, EA действительно сможет поднять сериал на новый уровень. ■

В ход идут не только кулаки, но и спецспособности героев.

Без Фантастической Четверки и Marvel — не Marvel.

Пошел отсюда!

Штыкорукая армия зла.

XS ВЕРДИКТ

Не лучший проект от EA, но на таких держится вся индустрия. К тому же это — самый интересный файтинг с героями Marvel.

ОЦЕНКА: ★★★☆☆

Жанр: FPS
Разработчик: Бурут
Издатель: Руссобит-М
Официальный сайт: www.burut.ru

PC

Нас долго приучали к мысли, что Третий рейх эксклюзивно пользовался услугами потусторонних сил. Такое положение дел стало в какой-то мере традиционным. Если перед нами не претендующий на историзм а-ля Medal for Honor шутер про Ту Войну, то будьте уверены, фашисты там дадут такого джазу с применением всяческих оккультных штучек, что мама дорогая. «Восточный фронт» показывает эзотерическую котовасию с неожиданной стороны.

Виктор Перестукин

Восточный фронт

Некропатриотизм

И получается, что убер-зольдатов не будет, ибо самый главный убер — это вы и есть. Оживленный мертвец, обладающий сверхспособностями.

А ВЫ ПОМНИТЕ «КРИД»?
Компания «Бурут» прославилась фантастическим во всех отношениях шутером «Крид». Во многом благодаря шумной рекламной кампании, которой сопровождался выпуск проекта. В итоге — закономерный финал: замах на рубль, удар на копейку. «Крид» на какое-то время стал нарицательным прозвищем всех непомерно раздутых проектов. «Восточный фронт» — полная и окончательная реабилитация компании «Бурут». Перед нами хорошая, продуманная, качественная игра, которую не нужно тащить за уши в высшую лигу отечественного игростроя. Урок «Крида» пошел на пользу?

Минимальные требования: 2.0 GHz CPU, 256 Mb RAM, 64 Mb video
Рекомендуемые требования: 3.0 GHz CPU, 1024 Mb RAM, 128 Mb video

Фантастический шутер, каким был заявлен «Восточный фронт», по определению должен быть напичкан «орудиями возмездия» фрицев. Без этого нельзя, сформированы незыблемые каноны. «Восточный фронт» поначалу производит впечатление хорошиста, не просто списавшего уроки у старших товарищей, но и усвоившего материал. Встречают по-царски: эксперименты нацистов, оживление мертвых, создание сверхсолдат... Вот-вот мы услышим тяжелую поступь бронированного панцекрляйна, задребезжит в руках старенький «Томпсон»... Но вдруг сюжет делает неожиданный, почти акробатический кульбит.

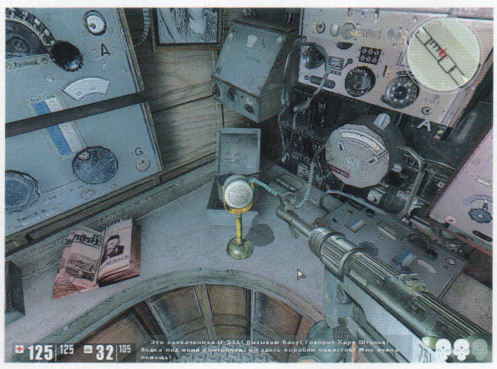
ВОЗМЕЗДИЕ ОТКЛАДЫВАЕТСЯ

Главный герой обнаруживает себя на хирургическом столе. Дело само по себе житейское, если бы не одна деталь. Наш герой официально пребывает на том свете. На грешной Земле он присутствует нелегалом, то есть, говоря по-русски — живым трупаком проснулся наш герой. И получается, что убер-зольдатов не будет, ибо самый главный убер — вы и есть. Оживленный мертвец, обладающий сверхспособностями. Что немаловажно, мертвец идеологически подкованный, убежденный участник Сопротивления.

КУДА УЕХАЛ ЦИРК?

Увы, после такого поворота мистическая составляющая уходит на второй план. Поскольку вы и есть главное чудовище, игра постепенно скатывается в обыкновенный тематический шутер. Идем себе по уровню, зачищаем его от фрицев (обыкновенных и вполне себе живых) привычными способами: нож, шмайсер, гранаты. Миссии — тоже из разряда вполне стандартных: взорвать то, выкрасть се. Своеобразным напоминанием, что герой не просто морпех, а «орудие возмездия», служит энергетический щит, которым можно останавливать пули. Свинец забавно застревает в силовом поле, образуя вокруг игрока целый рой из разнокалиберных пуль. Но если игрок не заметит этой функции, непроходимым «Восточный фронт» по этой причине не станет. ■

Вот ведь чугунная башка! Патроны переводить!



Гхм, гхм... Himmeldonnerwetter!

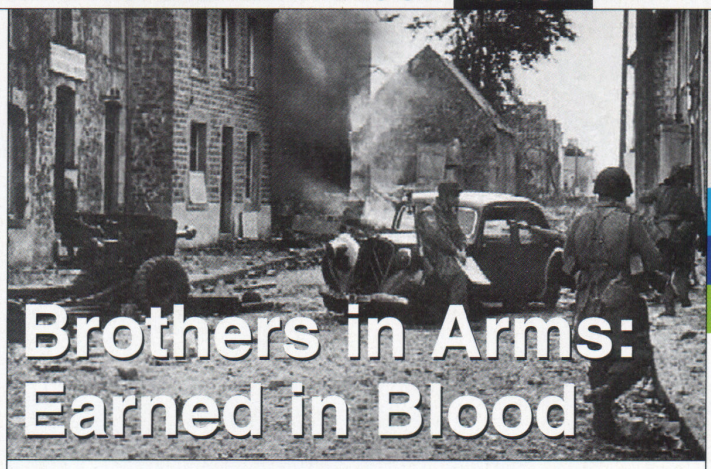
Давно известно, немцы не умеют пить.

А вот зажигать немцы умеют.

XS ВЕРДИКТ

Такая альтернативная история нам по душе: зомби против Третьего рейха.

ОЦЕНКА: ★★★★☆



Brothers in Arms: Earned in Blood

Жанр: Action
Разработчик: Gearbox Software
Издатель: Ubisoft Entertainment
Издатель в России: Бука
Официальный сайт: www.brothersinarmsgame.com/uk/earnedinblood/

PC
PlayStation 2
Xbox

Формула «один против всех» хороша для голливудских блокбастеров, но в играх она себя исчерпала. Medal of Honor, Call of Duty и иже с ними наводнили уровни простыми статистами, не решив проблемы. Сослуживцы красиво умирали на полях сражений, перекладывая борьбу с численно превосходящим противником на наши плечи. И лишь Brothers in Arms: Road to Hill 30 по-настоящему ввела в игру братьев по оружию. Грамотная координация действий стала залогом успеха.

Александр Садко

По ту сторону холма

Минимальные требования: 1.5 GHz CPU, 256 Mb RAM, 64 Mb video, 3 Gb HDD
Рекомендуемые требования: 2.0 GHz CPU, 512 Mb RAM, 128 Mb video

На капиталистическом Западе Brothers in Arms: Earned in Blood продается за те же деньги, что оригинальная игра, то есть претендует на статус полноценного сиквела. Никаким сиквелом она, конечно, не является, а тянет всего лишь на добротный аддон.

События подаются от лица Джо Хартсока. В оригинальной игре парниша ходил под нашим началом, а теперь вот подрос и стал самостоятельным. Впрочем, и в Road to Hill 30 он не таскался за главгероем хвостом, время от времени устраивая самостоятельные турне. Эти-то походы и составляют добрую половину Earned in Blood, позволяя взглянуть на знакомые места с другой стороны. Оставшаяся часть дополнения честно посвящена совершенно новым баталиям, ни в чем не уступающим былым боям.

Возникает резонный вопрос: неужели Gearbox целый год клепала новые миссии? Нет, основные усилия команда направила на «обучение» искусственного интеллекта. Противники и раньше в луже не сидели, а теперь вообще в интеллектуальную элиту подались. Единственной их проблемой была пассивность. Неприятель охотно отвечал на наши маневры, однако инициативу проявлять не торопился. В Earned in Blood, чуть только почуяв запах жареного, компьютерная немчура начинает активную возню: открывает заградительный огонь и старается зайти в тыл.

На первый взгляд, не такое уж большое достижение, но на практике столь агрессивный AI разительно преображает игровой процесс.

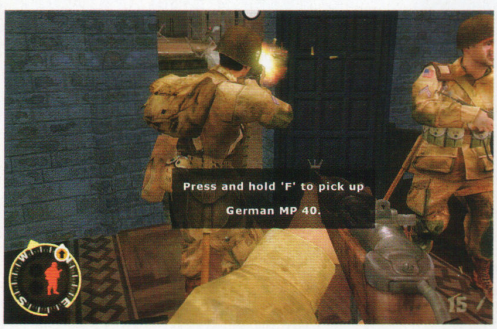
Чуть только почуяв запах жареного, компьютерная немчура начинает активную возню: открывает заградительный огонь и старается зайти нам в тыл.

ЖИВЫЕ БРАТЬЯ

Brothers in Arms: Earned in Blood распахивает новые горизонты для многопользовательской игры. К вашим услугам Skirmish, Timed Assault, Defense и Tour of Duty. Первый представляет собой набор одиночных миссий, которые можно проходить как соло, так и с друзьями. В Timed Assault нужно за отведенное время перестрелять всех фрицев. За каждого убитого дают несколько дополнительных секунд, Carmageddon помните? В Defense мы наконец-то перестанем нападать и начнем защищаться. К черту тактику, бей от бедра — не промахнешься! Tour of Duty — пожалуй, самый интересный режим. Нужно пройти пять миссий подряд, ни разу не преставившись, а с новым AI это очень непросто.

Над головой каждого бойца висит значок, мол, не стреляйте, я свой.

Павшие в бою «братья» оживают в начале следующей миссии.



Право на недвижимость приходится отстаивать с оружием в руках.

Они лежат здесь так давно, что поросли навозом и ракушками, бедняги.

Всем, не навоевавшимся в Road to Hill 30, настоятельно рекомендуем. Тем более мультиплеер Earned in Blood на голову превосходит жалкое подобие многопользовательского режима Road to Hill 30. ■

XS ВЕРДИКТ

Умные, агрессивные противники и куча сетевых режимов — разве можно требовать от аддона большего?

ОЦЕНКА: ★★★★☆

Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: The Pumpkin King

GameBoy Advance

Святослав Торик

У Тима Бертона свой, весьма мрачный взгляд на мир. Его фильмы с огромной дозой черного юмора — и смех, и грех (вспомните хотя бы «Чарли и шоколадная фабрика»). Мультфильм Tim Burton's The Nightmare Before Christmas был снят в 1993 году, сейчас перед нами его отголоски.

Жанр: Action
Разработчик: TOSE
Издатель: Buena Vista Interactive
Официальный сайт: buenavistagames.go.com/product/nightmareGBA.html

The Pumpkin King является своего рода игровым приквелом к оригинальной истории. Джек Скеллингтон возвращается в родной Хэллоуинтаун и обнаруживает, что его наводнили огромные насекомые. Оказывается, за ними стоит Уги-Буги, с которым Джеку еще придется познакомиться.

Изящный платформер с прыжками и преодолением препятствий на пересеченной местности чем-то похож на Earthworm Jim, только без применения огнестрельного оружия — обходимся подручными средствами. Много интересных ходов, оригинальных девайсов, головоломок и немножко мини-игр. Плавная графика, не мешающая игровому процессу музыка, а также знакомые по мультфильму лица: Мэр, Салли, любимая собачка-призрак Зеро, доктор Филькенштейн и так далее. ■

XS ВЕРДИКТ

Для тех, кто знает толк в Тиме Бертоне, включая поклонников оригинального мультфильма. Детям — можно.

ОЦЕНКА: ★★★½☆

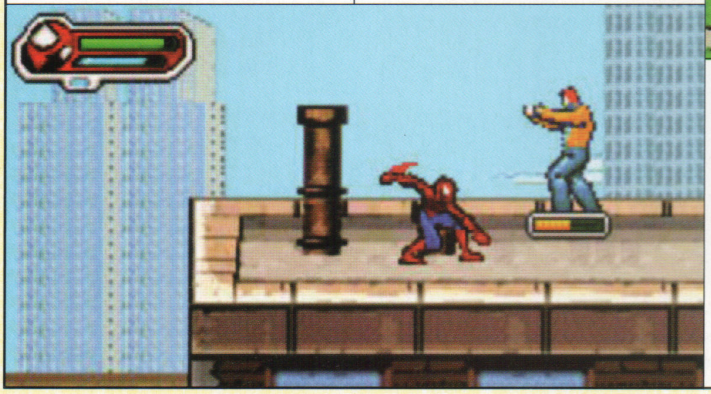
GameBoy Advance

Ultimate Spider-Man

Новые человекопауки на GBA выходят из расчета по одному в год. Над этим усиленно стараются Treyarch и Vicarious Vision, которые уже выпустили две игры, а эта, соответственно, третья. На этот раз Питер Паркер должен выступить против своего друга из далекого детства, которого судьба-злодейка превратила в монстра по имени Venom. Там вообще длинная история, кто читал комикс, тот в курсе.

Жанр: Action
Разработчик: Treyarch
Издатель: Activision
Официальный сайт: http://ultimate-spidermangame.com

Святослав Торик



Игра не претендует на особые лавры: Спайди бегает по уровню, мочит врагов и спасает заложников. За Венома поиграть тоже можно. Его участь весьма трагична — он вынужден кушать людей, чтобы оставаться в живых. Поэтому врагов нужно не убивать, а, слегка ослабив, употребить в пищу.

Выглядит все это в высшей степени великолепно. Графика выдержана в комиксоидном стиле, анимация демонстрирует чудеса кодирования. Хотя за это пришлось заплатить — в некоторых местах игра начинает нещадно тормозить, что для консолей вообще-то недопустимо. Тем не менее, играть увлекательно, хотя полное прохождение займет всего лишь несколько часов. ■

XS ВЕРДИКТ

Еще один разудалый человек-паук. Пройдя, не забудьте дать поиграть другу.

ОЦЕНКА: ★★★½☆

Читайте во втором номере PlayStation 2 Official Magazine Россия

Самураи на марше

Мы готовы к нашествию японских самурайских хитов

Японская забава — виртуальная любовь

Чем реже женщину мы любим, тем больше любим мы хентай

PSP с нами

Все, что вам нужно знать о PSP, прежде чем отправиться в магазин

Peter Jackson's King Kong

Он живее всех живых

Prince of Persia 3

Последние гастроли Принца в Вавилоне

+ 11 демо-версий на диске!

Братки

Школа агрессивного маркетинга

Минимальные требования: 2.0 GHz CPU, 256 Mb RAM, 64 Mb video, 4 Gb HDD
Рекомендуемые требования: 3.0 GHz CPU, 1024 Mb RAM, 128 Mb video

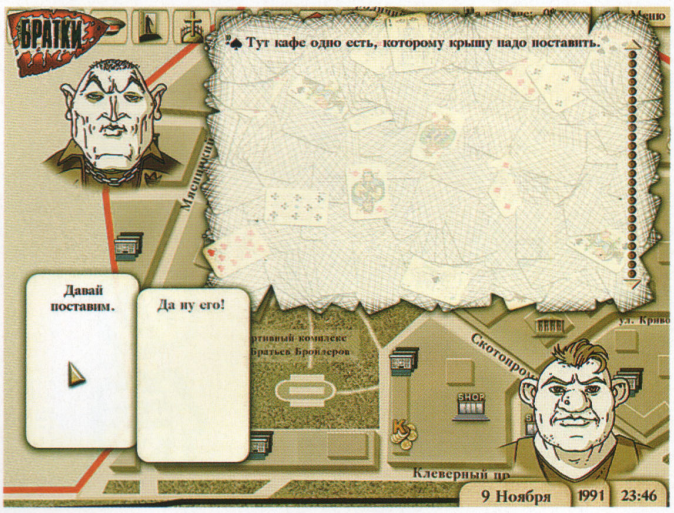
PC

Жанр: Strategy
Разработчик: VZlab
Издатель: Руссобит-М
Официальный сайт: www.vzlab.ru

Довольно продолжительное время мы занимались тем, что портили кровь заокеанским «терпилам», гоп-стопили на центральных авеню западных городов и долбили ногами полицейских в фирменных угловатых фуражках. Одним словом, беспредельничали исключительно там, за бугром. Период вынужденной эмиграции закончен, русский уголовный фольклор добрался до отечественной игровой индустрии. Доиграались?

Виктор Перестукин

Поначалу чувствуется, что да, приехали. От одного взгляда на обложку игры по коже пробегает морозец. Изображены внушительного вида особи, чьи шеи явно предназначены для чего-то большего, нежели поддержка таких крохотных и сплюснутых голов. Интерфейс оформлен игральными картами, вместо привычного «ОК» кликаем на «Лады», а с игроком программа общается исключительно по фене. Даже в меню.



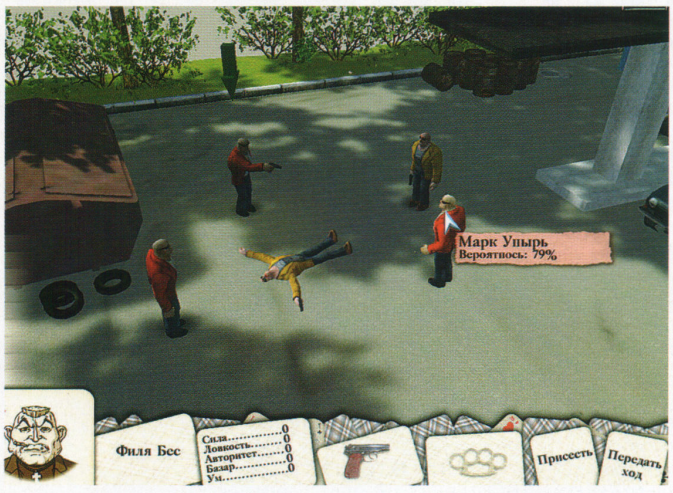
Краткий брифинг перед стартом нового перспективного проекта.

Мильоны вас, нас тьмы, и тьмы, попробуйте сразиться с нами!

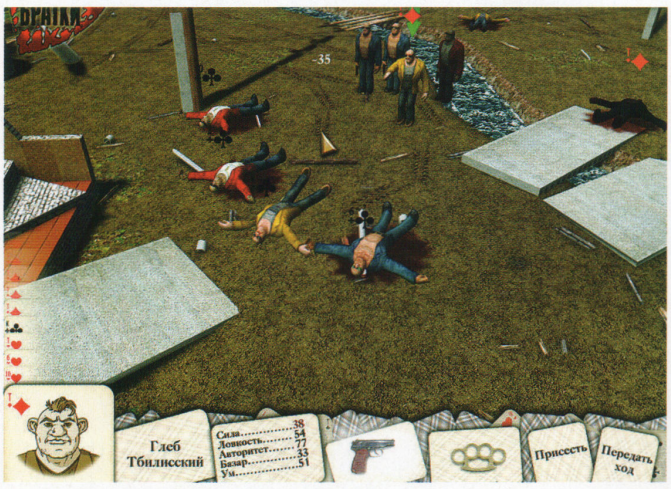
Малиновые пиджаки непобедимы!

ДВОЙНЫЕ СТАНДАРТЫ

Grand Thief Auto воспринимается отечественным игроком на ура. Ничего зазорного в действиях главного героя он не замечает. Для него это не более чем развлечение, бесконечно далекое от наших с вами реалий. А вот Арнольд Шварценеггер, губернатор Калифорнии, воспринимает GTA несколько иначе, видит в ней пропаганду насилия, преступные прикладные знания и актуальные язвы рода человеческого. Примерно такая же реакция на игры про итальянскую мафию на Апеннинах. А что с «Братками»? Нет, пока еще никто не предъявил претензий разработчикам, однако, долю критики за пропаганду криминального образа жизни, думаю, они получат. Мораль: в заграничных бандитов играть не возбраняется, в собственных — уже не совсем этично.



Переговоры в рамках криминального мира — рисковое дело.



ПЕРВОНАЧАЛЬНОЕ НАКОПЛЕНИЕ

Такое обхождение способен выдержать не каждый. Но кто виноват — заказывали? Создали спрос — получайте предложение. А карты и феня — не более чем антураж отечественного криминального мира, в той же мере, что и бейсбольные биты с гангстарэпом у братков зарубежных. Отдельное спасибо разработчикам — они нашли в себе смелость отказаться от шансона. Игру нельзя назвать энциклопедией бандитского сообщества 90-х. Не ставилось также задачи хотя бы приблизительно воссоздать реалии тех лет. Да что там говорить, сама деятельность подконтрольной банды вызывает больше улыбку, чем порицание и осуждение. На поверку игра вообще оказывается куда менее серьезной и основательной, чем та же The Gangster, где не было ни единого намека на иронию. «Братки» — это вам не «Менеджер мафии». Все, что требуется — вовремя ездить на стрелки и не забывать периодически беспокоить честных «коммерсов». Кто-то ждал «Бригады»?

ЛИДЕРСКИЕ КУРСЫ

Вообще так называемый жанр «долгосрочных менеджеров», где бесконечный процесс важнее результата — жанр очень даже перспективный. Менеджерить можно все что угодно: футбольный клуб, братков, таксомоторный парк, разработчиков игр, цирк-шапито, тюрьму и т.д. и т.п. «Братки» — показательный представитель данного жанра, из маленькой никому не известной бандульки — выбиться в крупнейшие ОПГ города. Это ли не задача для настоящего управляющего? А методы... Что ж, таковы условия данного рынка услуг. Ничего не поделаешь. ■

XS ВЕРДИКТ

Непривычный менеджер с привычными правилами: дави, не спускай, владей, не прощай.

ОЦЕНКА: ★★★☆☆

«Раз уж наша жизнь такая»

Интервью с отцами русского компьютерного криминального жанра — студией VZlab.

Компания разработчиков из Санкт-Петербурга выбрала свой путь игростроителя. Первым проектом студии был «Ядерный титбит» — то ли квест, то ли передозировка.

XS: Привет, пацаны! Погужбаним?
VZlab: Здорово братишка! Спрашивай, не стесняйся!

XS: Скажите честно, кто у вас был консультантом?
VZlab: Разные люди, серьезные. Подсказывали, что и как должно быть. Радовались, что их опыт пригодился, но просили себя не рекламировать. Сценарий написал Юрий Гаврюченко. Он профессиональный писатель и тему хорошо знает. Да и сами грамотные, книжки читали.

XS: В игре вы изобразили Петербург или все-таки Москву?
VZlab: Другой город. Уверен, кто-нибудь скоро догадается, какой. Но у нас игра, а не экскурсия. В нашем городе намешано много знакомых черт. Нам хотелось, чтобы каждый, поиграв, вспомнил что-то свое, родное.

XS: Я понимаю, что ваша игра — кич, сатира и гротеск. Но, все-таки, с подобными персонажами сталкивались в жизни? Как пережили 90-е?
VZlab: Всякое было. Стремительное время, столько всего происходило, что даже сейчас трудно все верно оценить и понять. А персонажи — они никуда не делись, просто спокойная жизнь всем по душе. Потому мы и сделали игру, а не документальный фильм. Чернухи людям хватило. Лучше уж с юмором, чем никак.

XS: Скажите, а вы специально зарабатываете репутацию самых отвязных и аморальных разработчиков?
VZlab: У нас такая репутация? Приятно слышать! Мы к этому не стремились. Дело, видимо, в том, что наши игры не оставляют места равнодушию. Это здорово. Мы работаем все-таки для взрослых. Раз уж наша жизнь такая, значит, и игры должны быть соответствующими.

XS: Если игра пойдет, продолжите?
VZlab: Вопрос так не стоит. У нас много идей, и заниматься самотиражированием смысла нет. Если тема игры увлечет игроков, то, наверное, будет новая игра про братков. Но она будет другой.

XS: «Бандитский Петербург» — это преувеличение?
VZlab: Приезжайте к нам в гости! Сами все увидите. И дворцы, и дворы-колодцы, и людей. Может быть, даже найдете и «Бандитский Петербург». Мы любим этот город, он очень многолик, и не беда, что у него есть и такой образ, придуманный журналистами и киношниками.

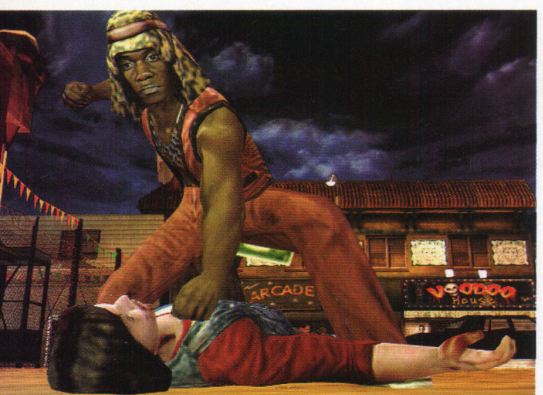
XS: Есть ощущение, что колоритные погонялы бандюганов — это реальные прозвища, почерпнутые вами из окружающей вас жизни. Это так?
VZlab: Абсолютно так. Но их владельцы не обижаются, понимают, что это просто игра.

XS: Эта игра поможет подрастающему поколению с уважением относиться к уголовному кодексу?
VZlab: Вот так вопрос... А должна помочь? Уважение складывается из норм, принятых в кругу общения, страха наказания и осмысления последствий своих деяний. Где тут место игры? Она может только развлечь и чуть-чуть дать пищу для размышлений. Научить могут только родители и наставники.

Увы, до нас ничего похожего на Tamagochi Connection никогда не доберется.

Богатство графического оформления в Football Manager 2006 традиционно поражает.

Аргентинцы боятся Фигу. Немудрено: Pro Evolution Soccer 5 — сплошной реализм.



The Warriors: мясо как оно есть.

XS MAGAZINE хит-парады

Англичане (а вместе с ними и остальная Европа) в очередной раз сходят с ума от футбола. Pro Evolution Soccer 5 и FIFA 06 — короли дня. И даже на PC, где футбольные игры традиционно не так популярны, и то на первом месте Football Manager 2006. Впрочем, к вершинам чартов пробивается и скандальная The Warriors. А вот японцы как всегда в своем репертуаре. Появление в хит-параде Tamagochi Connection: Corner Shop — явление симптоматичное. Который месяц, кстати, в чартах держится и суперхит японского игростроения Gentle Brain Exercises. Редакция XS по-прежнему хочет посмотреть в глаза японцам, которые могут попросить в магазине «Нежные упражнения для мозга».

ЯПОНИЯ (все платформы)

01	DRAGON BALL Z SPARKING! BANDAI	PS2
02	CODE AGE COMMANDERS SQUARE-ENIX	PS2
03	YU-GI-OH! DUEL MONSTERS GX KONAMI	GBA
04	FAMICOM MINI: SUPER MARIO BROS NINTENDO	GBA
05	TAMAGOTCHI CONNECTION: CORNER SHOP! BANDAI	DS
06	DS TRAINING FOR ADULTS: WORK YOUR BRAIN NINTENDO	DS
07	GENTLE BRAIN EXERCISES NINTENDO	DS
08	TSUUKIN HITOFUDE NINTENDO	GBA
09	DYNASTY WARRIORS 5: MOSHO DEN KOEI	PS2
10	JUMP SUPER STARS NINTENDO	DS

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ (PC)

01	FOOTBALL MANAGER 2006 SEGA
02	F.E.A.R. VIVENDI UNIVERSAL GAMES
03	QUAKE 4 ACTIVISION
04	THE SIMS 2: NIGHTLIFE ELECTRONIC ARTS
05	BLACK & WHITE 2 ELECTRONIC ARTS
06	ROME: TOTAL WAR - BARBARIAN INVASION SEGA
07	BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD UBISOFT
08	UFO: AFTERSHOCK CENEGA
09	ROME: TOTAL WAR ACTIVISION
10	WORLD OF WARCRAFT VIVENDI UNIVERSAL GAMES

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ (PS2)

01	PRO EVOLUTION SOCCER 5 KONAMI
02	FIFA 06 ELECTRONIC ARTS
03	THE WARRIORS TAKE 2
04	DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI ATARI
05	ULTIMATE SPIDER-MAN ACTIVISION
06	TIGER WOODS PGA TOUR 06 ELECTRONIC ARTS
07	WALLACE & GROMIT: CURSE OF WERE-RABBIT KONAMI
08	SPARTAN: TOTAL WARRIOR SEGA
09	BURNOUT REVENGE ELECTRONIC ARTS
10	MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS MIDWAY

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ (Xbox)

01	PRO EVOLUTION SOCCER 5 KONAMI
02	THE WARRIORS TAKE 2
03	FIFA 06 ELECTRONIC ARTS
04	FAR CRY: INSTINCTS UBISOFT
05	ULTIMATE SPIDER-MAN ACTIVISION
06	TIGER WOODS PGA TOUR 06 ELECTRONIC ARTS
07	BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD UBISOFT
08	SPARTAN: TOTAL WARRIOR SEGA
09	BURNOUT REVENGE ELECTRONIC ARTS
10	X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE ACTIVISION

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ (GameCube)

01	ULTIMATE SPIDER-MAN ACTIVISION
02	FIFA 06 ELECTRONIC ARTS
03	SPARTAN: TOTAL WARRIOR SEGA
04	SSX ON TOUR ELECTRONIC ARTS
05	WWE: DAY OF RECKONING 2 THQ
06	X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE ACTIVISION
07	TIGER WOODS PGA TOUR 06 ELECTRONIC ARTS
08	MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS ELECTRONIC ARTS
09	RESIDENT EVIL 4 CAPCOM
10	GEIST NINTENDO

По информации сайта www.chart-track.co.uk

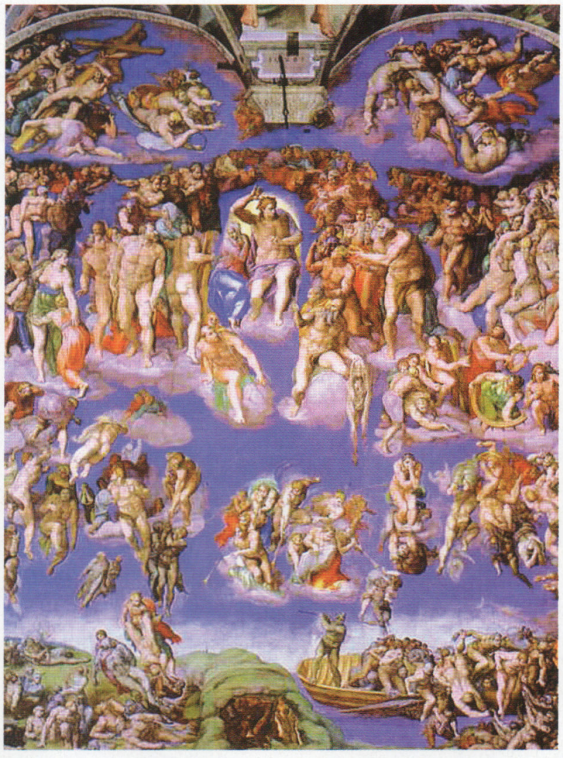
Неделька творения

или семь шагов в создании Вселенной. Часть 2

В прошлый раз мы перечислили три базисных пункта (космогония, планетоведение, обитатели мира), на которых праведный и чтящий каноны дизайнер может начать строить собственный мир. Эти пункты задают фундамент будущей вселенной, определяют практически 3/4 ее логики. Все остальное в той или иной степени будет плясать от этих данных, заложенных в концепт многомудрым дизайнером-демиургом. Дальше идет только развитие этой «святой троицы».

Авторская колонка Петра Прохоренко, гейм-дизайнера Lesta Studio

ШАГ ЧЕТВЕРТЫЙ. КАРТА МИРА.
Она необходима. Если у гейм-дизайнера или сценариста компьютерной игры нет заботливо нарисованной карты мира, в которой он ориентируется как в «Моих Документах» — это бесчестье. Позор более тяжкий, чем перевод на тестерскую должность — смывается только кровью на вторых шейдерах. Изначально подойдет географическая карта, потом ее предстоит развить до политической. На карте у дизайнера должно быть указано, кто из остроухих обитателей его уникальной вселенной где живет, в каких условиях этот кто-то обитает, какими ресурсами располагает, к чему имеет склонность. Грамотные дизайнеры могут снабжать карты надписями на полях, например, «а тута жывут гоблины. ничаго ни умейут, ничаго ни хочут. курят шышки и пантуюцца нипадецки», неграмотные — доносить до команды тот же смысл в картинках и комиксах. Этот этап определяет очень многое — например, раса, расположенная на лесном острове, будет иметь изначальный бонус к созданию кораблей и мореплаванию, скорее всего, у нее будут хорошие лучники. А обитающая на каменистых равнинах раса вряд ли станет строить великолепные деревянные крепости — скорее уж циклопические сооружения, на которых, вполне возможно, создаст оригинальную религиозную концепцию. В финале этого этапа наш дизайнер получает стартовый расклад сил, с которого и начнет творить историю игрового мира. А вот с какого момента эта история вообще нужна, и насколько далеко он сможет закрыть ее занавесом «дремучей древности»? Чтобы не попасть впросак, как дизайнер Помидоров, нужно точно знать время игрового действия!



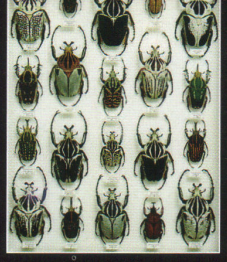
ШАГ П□ТЫЙ. ВРЕМ□ ИГРОВОГО ДЕЙСТВИ□.
Это очень важно, поскольку определяет, какой временной период истории дизайнер будет воссоздавать. Если это футуристический мир — его задача значительно усложняется до уровня выигрыша партии в тетрис. У развитой цивилизации развита и история, а значит все ее деяния хранятся в анналах — предстоит титаническая работа. Примитивное общество, напротив, практически не имеет истории как науки — все, что у них есть, это предания и история правящих семейств на 4-5 поколений вглубь, дальше уже начинается «легендарное время». В любом случае, речь идет о реконструкции истории на несколько столетий вглубь веков, от того времени, когда происходит игра (будущее дизайнерам не нужно — его создадут игроки, а в анналы истории оно попадет уже в сиквеле).

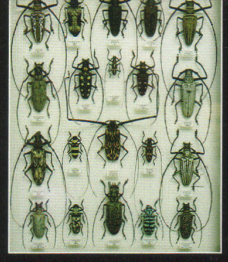
ШАГ ШЕСТОЙ. СОБСТВЕННО ПРОЦЕСС.
О, это волшебное занятие, стимулирующее фантазию почище просмотра порносайтов в режиме «графика отключена»! Оперируя картой мира, стартовым расположением сил и «правилами поведения» в этом мире (которые вытекают из его космогонических и общегеографических характеристик), творец начинает создавать историю, по капле выдавливая из ингредиентов исторический процесс. Главные инструменты при этом — Интерполяция и Его Величество Случай. Под интерполяцией понимается, что часть игрового контента можно банально «стырить» у объективной реальности, данной нам в ощущениях. А по части стырить, смею заметить, дизайнеры компьютерных игр большие затейники! Взять для примера дизайнера Помидорова, который украл священный однопиксельный градиент у дизайнера, пожелавшего остаться неизвестным... Впрочем, я отвлекся — случай, второй дизайнерский бог, играет особую роль в поворотных событиях жизни создаваемого игрового мира. Например, злые орки собрали ОРКромную армию и пошли войной на эльфов. Во-первых, существует некая вероятность, что эльфы наконец возьмутся за ум, смоют косметику и разобьют орков в открытом бою. Во-вторых, есть неменьшая вероятность, что, захватив богатые земли эльфов, орки в них увязнут и «ассимилируются», отрастят уши и начнут подводить глаза... наиболее хитрые и ленивые дизайнеры могут даже обратиться к опыту настольных варгеймов при разыгрывании сражений создаваемого мира, чем значительно упростят себе работу, поручив Случаю те вопросы, которые он изволит решать в реальной жизни.

ШАГ СЕДЬМОЙ. РЕАЛИЗАЦИ□.
Последний и самый важный этап создания вселенной, который детище нашего дизайнера скорее всего не переживет. О том, как детищу дизайнера избежать абортария маркетингового отдела издателя, увернуться от ножниц, занимающихся фича-катом продюсеров, и миновать прочие напасти — было бы излишним говорить в этой серии колонок. Нам осталось ответить на простой вопрос: почему оригинальных вселенных так мало? Давайте вернемся к стартовой точке нашего разговора и вспомним, как создаются стандартные описания для игровых вселенных. «Жила-была страна Имярекия, которую населяли расы людей, эльфов, орков, гномов и гоблинов. Долгие тысячелетия...» Сравним количество работы дизайнера в первом и во втором случае при учете того, что его материальное вознаграждение от этого не изменится (в нашей индустрии пока нет надбавки за гениальность). Вам все еще нужен ответ на вопрос?

ВАМ В СОСЕДНЮЮ ДВЕРЬ!

Авторская колонка Дмитрия Чернова, ведущего нонконформиста





ВИРТУАЛЬНАЯ ЭНТОМОЛОГИЯ, или «СТАРЫЙ ЖУК ЛУЧШЕ НОВЫХ ДВУХ»

Среди «серьезных» игроков в онлайновые «ролевики» почему-то считается нормальным потешаться над проектами, в которых отсутствует нормальный в их понимании PvP. Проще говоря, если вам не дают по пути домой смеха ради обрезать лишние конечности у всех попадающихся персонажей третьего уровня, то игру можно смело списывать в утиль без лишних комментариев. И не дай бог высказаться против этого мнения — засмеют, и от презрительных взглядов вовек не отмоетесь.

Sony Online Entertainment на эту проблему смотрит иначе. Пока на сайте Station.com красуется голосование «Everquest 2 PvP Poll», издатель продолжает успешно пичкать клиентов онлайновым наркотиком, отказаться от которого бывает крайне сложно. Причина столь неприличной аддиктивности кроется вовсе не в бесцельном истреблении постоянно репопящейся фауны в окрестностях Фрипорта или Кейноса, а в... коллекционировании. Ненавязчивая идея, пришедшая в голову одному из сотрудников SOE, оказалась более притягательна, чем весь остальной контент, в том или ином виде встречающийся в соседних мирах.

КОЛЛЕКЦИОННЫЙ ЛИКБЕЗ

Как бы странно это ни звучало сегодня, история коллекционирования началась лишь во втором тысячелетии, когда повальная практичность постепенно стала заменяться потребностью в эстетике. Первые шаги к собранию коллекций начали делать в Европе. Один из первых любителей изящного — Герцог Берри Французский — имел даже личного агента, курсировавшего между Бургундией и Италией в поисках драгоценных вещей, приобретаемых порой за баснословные деньги. Некоторые предметы его собрания дожили до сегодняшнего дня и хранятся в венском художественно-историческом музее.

Эпоха Возрождения окончательно определила стремление человека к собирательству, хотя в то время к коллекционным вещам причисляли исключительно реликвии — старые монеты, медали, драгоценные камни и куски зданий. Флорентийские патриции первыми осознали экономическую сторону вещей «в возрасте» и даже наладили целую систему торговли ценными предметами. Вместе с пионерами коллекционирования начали появляться и первые собрания старины, легшие в основу будущих музеев, в список экспонатов которых тогда попадало все, что хоть как-то выделялось из общепринятых понятий. Это сегодня кокосовые орехи, китовый ус, страусиные яйца и чучела крокодилов считаются чем-то обыденным. В середине же шестнадцатого века жителям грязной Европы был чужд излишек знаний.

Сегодня в мире насчитывается более четырех тысяч частных коллекций художественных произведений, не считая бесконечного количества нумизматов, филателистов, бонистов, фалеристов и прочих любителей заполнять пустое пространство в квартире однотипными предметами. В том, что страсть к собирательству в конечном итоге проникла в онлайн, ничего удивительного нет. Sony Online Entertainment всего лишь подобрала валявшуюся на земле идею и, не обращая внимания на насмешки и сомнения со стороны коллег, употребила ее с пользой для собственного кармана.

УБЕЙ БАРЫГУ

Виртуальный паноптикум EverQuest 2 рассчитан прежде всего на тех, кому очень хочется, но лень носиться по колхозным полям с сачком. Чтобы собрать свою первую коллекцию, вам достаточно побродить в окрестностях пляжа стартового острова и по прибытии во Фрипорт отнести набор разноцветных ракушек местному антиквару. Если вы думаете, что сбор виртуальных мотыльков тянет на срочную лоботомию, то лучше сразу расстаньтесь с этой мыслью.

Для многих коллекционирование является в EQ2 едва ли не единственным источником доходов. Вместо ежедневного торчания за станком или наковальней с обязательной покупкой дорогих рецептов и их ингредиентов, вы можете стать продавцом редких вещей, разбросанных по всей территории Норрата. На выбор — мотыльки, жуки, пауки, кости, разноцветные листья, ракушки, осколки редких минералов и прочий блестящий хлам, чья цена варьируется от нескольких серебряных монет до десятков тысяч. Как и в реальной жизни, спрос на них гораздо выше, чем на доспехи ручной работы.

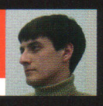
Герцог Берри Французский имел даже личного агента, курсировавшего между Бургундией и Италией в поисках драгоценных вещей, приобретаемых порой за баснословные деньги.

Те, кто хоть раз в жизни увлекался сбором марок или вкладышей от бубльгума, физически не смогут пройти мимо сверкающего шарика со знаком вопроса. Места наибольшего скопления ценных предметов выучены местными коллекционерами наизусть, а тропа к брокеру, бесстыдно собирающему 20% с продаж, протоптана толпой страждущих. Находиться в одной группе с таким же параноиком, как ты сам, порой бывает страшно, и отсутствие «нормального» PvP начинает казаться единственной возможной опцией.

Если SOE когда-то и придет в голову сделать все территории за пределами двух мегаполисов свободными для разборок, то поводы для драк не закончатся до тех пор, пока хоть кому-то будет интересен сушеный мотылек цвета легкого загара. И совсем не исключено, что после таких нововведений каждому не захочется вернуться в то самое практичное средневековье, где на иконы смотрели как на предметы быта, а в античных вазах видели не больше, чем сосуд для молока.

КИНОИГРЫ

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА



Михаил Судаков
Злобный Сукин Сын, по совместительству — главный редактор «Кино-Говно.ком»

Прошедший месяц в киноиндустрии выдался не ахти каким богатым на анонсы. Myst перенести на большой экран никто так и не подвизался, работа над Tekken с мертвой точки до сих пор не сдвинулась, а о киноверсии Devil May Cry не слышно ни слова с момента появления первой информации о покупке прав. Зато проекты, уже получившие ощутимый, но добродушный толчок в пятую точку, продолжают неумолимое движение вперед.

JACKSON'S HALO

Самая громкая новость октября — восхождение Питера Джексона (вместе с женой Фрэн Уолш) на трон исполнительного продюсера экранизации Halo. Сказать, что после этого анонса поклонники игры вздохнули с облегчением — это все равно что назвать весовую категорию Питера «слегка нестабильной величиной» (у него, если кто не в курсе, имеется прелюбопытнейшая привычка худеть, толстеть и снова худеть на разных стадиях кинопроизводства).

Слухи, что в режиссерское кресло со всего размаху усядется гестаповец Уве Болл так и остались слухами. Джексон на это место, правда, так никого и не подрядил, но это лишь до поры до времени. Премьеру Halo в середине 2007 года Universal Pictures и 20th Century Fox не отменяли, так что уже в ближайшие месяцы станет известно, кто возглавит съемки. Некоторые поговаривают, что сию почетную обязанность возьмет на себя сам Питер, который вот-вот домучает своего «Кинг Конга» и будет, по большому счету, до пятницы совершенно свободен. Если не считать скромной и отнюдь не высокобюджетной ленты Lovely Bones, конечно.

Впрочем, рассчитывать на это вряд ли стоит, поскольку Джексон хоть и большой фанат Halo (по его собственным словам), однако, с научной фантастикой как-то не особо дружит. Зато студии Weta Workshop, обеспечивавшей спецэффектами всех «Властелинов колец», а также «Кинг Конга» с «Хрониками Нарнии» (на пару с ILM), на жанр картины плевать с высокого Ортанка. Хотите троллей, драконов и гигантских макак? Нет проблем. Нужен футуристический до мозга костей антураж? Только попросите, все будет в лучшем виде.

К слову — парни из Bungie назначение Питера Джексона на пост исполнительного продюсера Halo восприняли с плохо скрываемой восторженной истерикой. До сих пор ходят, улыбаются до ушей и мурлычут себе под нос мелодию из трейлера «Двух крепостей». Хотя могли бы уже, ей богу, и привыкнуть — раз уж Microsoft подобрала для проекта такого отличного сценариста (Алекса Гарланда), то и с остальными кандидатурами осечек быть не должно.

ДОСТАТЬ АРЕСА

Тем временем Universal Pictures, решив подстраховаться на случай «Мало ли чего там случится с Doom и Halo», приобрела права на аркаду God of War, снискавшую отличные рейтинги в игровой прессе и продавшейся хорошим тиражом на приставке PlayStation 2. Игра, напомню, рассказывала о беспощадном спартанце по имени Кратос, который по заданию богов с Олимпа отправляется на сражение с богом войны Аресом.

Если студия правильно подойдет к экранизации и не будет слишком уж сильно экономить на бюджете, из God of War может получиться более жестокая и кровавая версия «Аргонавтов», которых собирался-собирался, да так и не собрался поставить Стивен Соммерс. Благо, с главным героем у «Бога войны» полный порядок — такого сукиного сына, как Кратос, еще поискать, а зрители любят протагонистов-подонков.

Ни сценариста, ни режиссера, ни даты релиза у фильма пока нет: надо полагать, Universal Pictures предпочтет сначала разобраться с текущими экранизациями, а потом уж, с новыми силами, возьмется за God of War.

КАДРЫ

И в завершение — буквально пару слов об экранизациях ужастика Silent Hill и файтинга Dead or Alive. Фильм Кристофа Ганса наконец-то обзавелся первым официальным кадром: на нем изображены Лори Холден в образе полицейской Сибил Беннет и Рада Митчелл в роли Роуз — главной героини. У обеих девушек, как легко заметить, на физиономиях нарисовано настороженно-испуганное выражение. А чего вы хотели? Жанр обязывает.

Что до киноверсии Dead or Alive, то режиссер и боевой хореограф Кори Юэн уже облачил своих героинь в одежду из игры и наверняка заставил помахать руками-ногами перед камерой. И если последнего мы не увидим до тех пор, пока не появится какой-нибудь трейлер, то полюбоваться на Девон Аоки в кимоно Касуми или на Холли Валланс в костюмчике Кристи можно почти без проблем. Кадры со съемочной площадки, сделанные каким-то ниндзя-фанатом, для того и предназначены.

«Географикус»

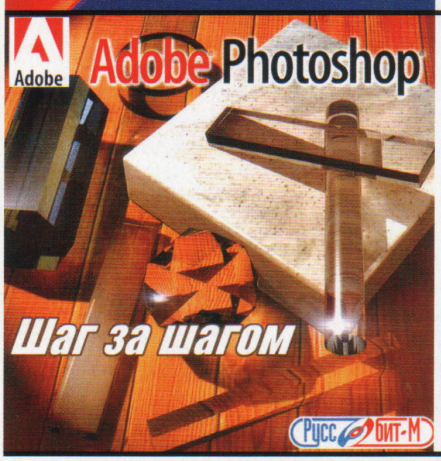
ИЗДАТЕЛЬ: Медиахаус
ЖАНР: Adventure

Обучающая программа «Географикус» — самая настоящая, полноценная игра. Мы видим знакомый и привычный интерфейс, интуитивное управление и симпатичную графику. В то же время, игровой процесс не ограничивается приятным времяпрепровождением. Каждая задачка, каждая головоломка несет актуальные и полезные знания. Как следует из названия, игра позволит расширить познания в географии. Зачастую чтобы решить ту или иную задагадку игроку придется обращаться к встроенной энциклопедии, содержащей сведения из области географии и истории Земли. В интерактивном банке данных находятся интересные материалы о внутреннем строении нашей планеты, о дрейфе континентов, о вулканах, землетрясениях и многом другом. Серия не ограничивается изучением всего лишь одной научной дисциплины. «Географикус» является продолжением коллекции обучающих игр, в которую уже вошли такие популярные программы, как «Математикус», «Физикус», «Биотопия», «Химикус» и «Химикус 2».

English in Action. All Stars — Famous Writers. Businessmen&Politicians.

ИЗДАТЕЛЬ: Новый Диск

Согласитесь, совершенствовать свой английский в компании Билла Гейтса или Стивена Кинга гораздо приятнее, чем корпеть над покрывшимися пылью учебниками и пособиями под строгим надзором какой-нибудь Марь Иванны. Итак, просим обратить пристальное внимание — курс English in Action All Stars. Расширение словарного запаса и практика восприятия разговорного английского на слух прилагаются! Непосредственные носители языка (сплошь знаменитости!) будут демонстрировать знание предмета. Слушайте и запоминайте!



Adobe Photoshop

ИЗДАТЕЛЬ: Руссобит-М

Вы до сих пор не знакомы с популярнейшей программой Adobe Photoshop? Для вас является загадкой чудесное превращение портрета «Мы с Машей на фоне подъезда» в картину «Мы с Машей на фоне Эйфелевой башни»? Тогда этот продукт именно для вас.
В отличие от запутанных инструкций и больших справочников для профессиональных дизайнеров, курс «Adobe Photoshop шаг за шагом» рассчитан на начинающего пользователя. Объяснения толковые, с иллюстрациями и примерами, структура удобная и понятная. Так, постепенно, через час-полтора чудеса дизайнерского искусства становятся элементарно осуществимыми.

Серия компьютерных игр ***«Обучение с приключением»***

МедиаХауз
ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОГРАММЫ

ИГРЫ ДЛЯ УМА

ИНФОРМАТИКУС

Археологическая экспедиция исследует руины загадочного города. Вскоре становится ясно, что обнаружены следы новой цивилизации, которая по развитию технологий обгоняет все известные человечеству. Огромный город с многочисленными храмами и множеством странных машин неохотно расстается со своими тайнами. Шаг за шагом археологи приподнимают завесу тайны, но их спокойной работе очень быстро приходит конец. Вслед за пропажей важных документов, ученые, исследовавшие древние письмена, начинают терять рассудок и впадают в странную эйфорию. И наступает крах...

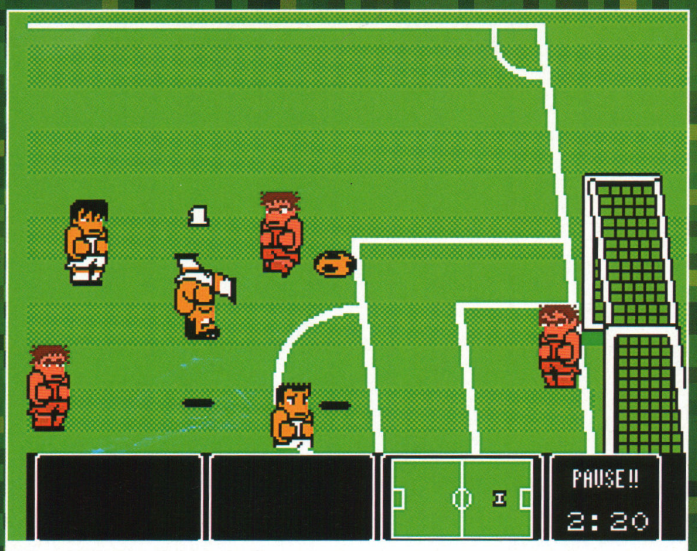
В этой серии вышли:

Подробная информация и прохожение игры на сайте **www.mediahouse.ru**

Специальный гость рубрики, футбольный культуролог Максим Каурисмаки, рассуждает об эволюции футбольных симуляторов.

Футбол для ленивых

Размеры футбольного поля в длину и ширину, согласно правилам FIFA, могут составить 100-110 на 64-75 метров соответственно. Если бы каждый любитель футбола мог отбегать в челночном режиме хотя бы один тайм футбольного матча — мир бы никогда не узнал всех прелестей футбольных симуляторов, читай — футбола для ленивых. Оно и понятно — настоящий, живой футбол даст фору любому симулятору, как и профессиональный футболист — любому лентяю. Впрочем, лень не была бы настолько прелестным качеством, если бы не была так хитра на выдумки. Играть-то хочется, а вот уставать — увольте.



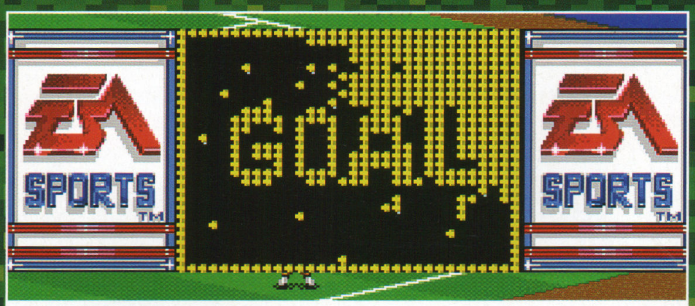
NINTENDO WORLDCUP

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Первый настольный футбол у большинства родившихся в Советском Союзе людей был прост донельзя. На жестяном поле зеленого цвета выстроены две команды, по восемь человек в каждой: одна в белой форме, вторая — в оранжевой. Самым писком той игры были вратари: в головных уборах типа «кепка вратарская» они являли собой образец советского вратаря середины двадцатого века. Игра велась тяжелой металлической сферой, что в корне искажало саму суть игры — ведь достаточно было прицельно (на это уходили месяцы тренировок) отогнуть ввинченную при помощи пружинки и статичную по отношению к площадке фигурку игрока, как мяч с бешеной скоростью несся в сторону ворот. И несся он абсолютно от любого игрока, невзирая на его статичное амплуа. Сама сфера при подобных опытах улетала за пределы площадки едва ли не после каждого второго удара, временами застревая в фигурках двух запасных игроков, что располагались сзади справа от обоих ворот.

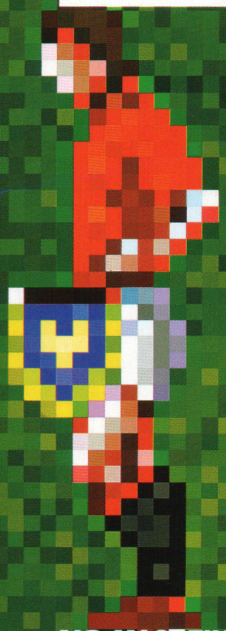
Когда Советский Союз уже катился к своему закату, производители настольных футбольных симуляторов получили некоторую свободу. Советским поклонникам настольных видов спорта были представлены несколько видов настольного футбола. Один из них стал точной копией настольного хоккея, с футболистами вместо хоккеистов и с вытянутыми правыми ногами вместо клюшек. Второй, кажется, прибалтийского производства, был изготовлен из пластмассы, игрался пластмассовым же мячиком, а футболисты активировались при помощи скрытого под

EUROPE FOOTBALL CHAMP



FIFA INTERNATIONAL SOCCER

KICK OFF 3



Когда Советский Союз уже катился к своему закату, производители настольных футбольных симуляторов получили некоторую свободу.

Футбольные симуляторы конца девяностых годов прошлого века стали чем-то более занимательным благодаря добавлению в процесс игры мысли, читай «тактики».

ACTION SOCCER

РЕСТАВРАЦИЯ

КУРАТОР ПРОЕКТА: ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН

«футбольным полем» пружинного механизма, подведенного к кнопкам, расположенным за воротами — по одной на каждого футболиста. Увы, если эти симуляторы и сменили своего предшественника на время, то только не в сердцах игроков: как сказал бы Владимир Никитич Маслаченко, «ахнуть» по воротам, играя в новые версии настольного футбола, уже не представлялось возможным.

ФУТБОЛЬНЫЕ ПАЛОчКИ

Когда у россиян стали появляться первые персональные компьютеры, среда болельщиков узнала о существовании иных футбольных симуляторов — компьютерных. Они отличались от своих реальных прототипов только качественным скачком в управлении (управлять с клавиатуры двигающимися в своем загадочном алгоритме пикселями было действительно удобнее). Во всем остальном, несмотря на преимущества компьютерной графики, спешащей заверить, что ты играешь матч «Ливерпуль» — «Манчестер Юнайтед», это был явный потомок первых настольных футболов. Все такие же безликие фигурки игроков, состоящие не из пластмассы, а из россыпи пикселей, перемещавших по полю пиксельный мяч. Такие игры быстро надоедали, потому что у них был всего один уровень сложности, и он преодолевался буквально за неделю регулярной игры.

Но дальше — больше, развитие технологий не стояло на месте, с появлением более мощных процессоров и производительных графических ускорителей компьютерные симуляторы вступили в эпоху своего рассвета, которая продолжается и в наши дни. С первыми ласточками новых технологий игроки еще испытывали некоторые трудности, которые вылились в итоге в появление твердого монополиста на рынке не только футбольных, но и вообще всех спортивных симуляторов. В наши же дни мы имеем пусть и небольшой, но все же выбор.

КОМПЬЮТЕР НЕ ХУЖЕ МОУРИНЬО

В отличие от настольного футбола, в котором игрокам предлагалась только сама игра, т.е. соревнование между двумя игроками, выливающееся в итоговый счет — футбольные симуляторы конца девяностых годов прошлого века стали чем-то более занимательным благодаря добавлению в процесс игры мысли, читай «тактики». Нет, возможность использовать стандартные тактические схемы появилась несколько раньше, но играющему в симулятор роль футболиста уже была мала, потому создатели игр поспешили предоставить пользователям возможность самим скроить тактический рисунок игры своей команды. Некоторые мастера слова называли свои игры «футбольными менеджерами» — именно из-за новой возможности управлять чем-то большим, чем просто перемещением изображения футбольного мяча. Разумеется, никакого отношения к футбольному менеджменту эти игры не имели, и успех в игре все равно зависел больше от усердных и последовательных нажиманий кнопок, отвечающих за пас, удар и переключение между игроками на поле.

ВЕРШИНА ЭВОЛЮЦИИ

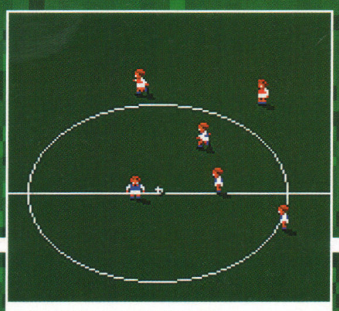
В наше время мы имеем дело с двумя компьютерными играми, которые предлагают наиболее широкий спектр соответствия

KICK OFF

STRIKER

STRIKER

MU EUROPE

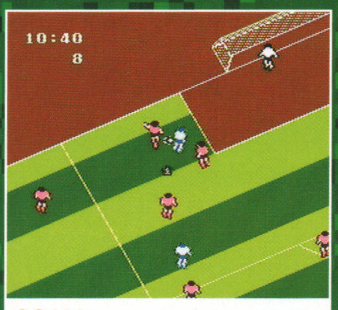


SENSIBLE SOCCER 3

ACTION SOCCER

STRIKER

DINO DINI'S SOCCER



GOAL!

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

FIFA 98

словосочетанию «футбольный симулятор». Обе прошли весьма длинный путь совершенствования, обе со временем пополнялись новыми функциями и обе заслуженно являются лидерами рынка футбольных симуляторов.

Первую представлять особо не надо, ее имя говорит само за себя — FIFA. Канадцы от EA Sports, заручившись лицензией FIFA, год за годом штампуют новые версии своего симулятора. Поначалу развитие игры шло очень быстрыми темпами, вышедшая год назад версия могла в корне отличаться от версии года текущего — разработчики не скупились на дополнения. В данный момент игра от EA Sports представлена в качестве одной из дисциплин World Cyber Games (неофициального чемпионата мира по компьютерному спорту). Но можно ли на этом основании сказать, что канадский симулятор футбола является лучшим?

Можно было бы так сказать, если бы не тот факт, что и вторая игра заслуживает не меньшего внимания. Ввиду небольшой распространенности в нашей стране консолей, она появилась в России относительно недавно, но уже завоевала себе внушительную армию поклонников. Тем лучше, что игру в итоге все-таки портировали, и обладатели персональных компьютеров также могут попробовать свои силы.

Очевидно, речь идет о Pro Evolution Soccer 5. Авторы и создатели игры — японцы из Konami, компании, которая в силу своего японского происхождения всегда была ориентирована на выпуск игр для приставок. Японцы не были бы японцами, если бы не попытались прыгнуть выше головы, и можно смело заявить, что этот прыжок у них вышел на славу. Все дело в том, что в разработке игры участвовали не только и не столько программисты и футболисты, сколько серьезные аналитики. Инструментом их анализа стала так называемая motion data analysis box — очень дорогостоящий аппарат для оцифровки движения тела в пространстве, который сканирует движения футболистов и в качестве результата выдает всевозможные статистические выкладки. Именно эти выкладки и использовали в Konami для определения показателей футболистов в скорости, точности передачи мяча партнеру, силе и точности удара — т.е., всего того, что составляет вкупе футбол. Сравните с моделями EA Sports, для создания которых используется один футболист, а все показатели футболистам уже в самой игре раздаются на глазок.

ВОЗВРАЩЕНИЕ К ИСТОКАМ

Несмотря на все большую доступность компьютерных симуляторов, в последнее время в России популярность приобретает так называемый «барный футбол» (или «кикер»). Популярность объяснима тем, что от соперничества «человек против человека» этот вид развлечений сделал шаг вперед и привнес в футбольный симулятор командный дух. В кикер предпочтительнее играть пара на пару, что изрядно поднимает дух соперничества в процессе игры. Этот вид «футбола для ленивых» был создан англичанами, подхвачен американскими студентами и в конце концов добрался до России и его неизменном уже многие десятилетия виде. Ведь все, что рождается в Англии и имеет отношение к футболу, остается надолго, если не навсегда.

Кирилл Аврорин

Разворот на месте разрешен?

Концепт-кар Toyota Fine-X, представленный недавно на Токийском автосалоне, помимо того, что работает на усовершенствованном типе топливных батарей, способен буквально развернуться на месте. Его передние колеса легким движением руля поворачиваются почти на 90 градусов. Для большей устойчивости авто оснащено системой полного привода. Несомненно, счастливый обладатель гуттаперчевого концепта сможет втиснуться в любую дырку на забитой парковке, но сможет ли сделать то же самое стоящий рядом с ним консервативный владелец BMW 750iL — вопрос.

RAZR возвращается

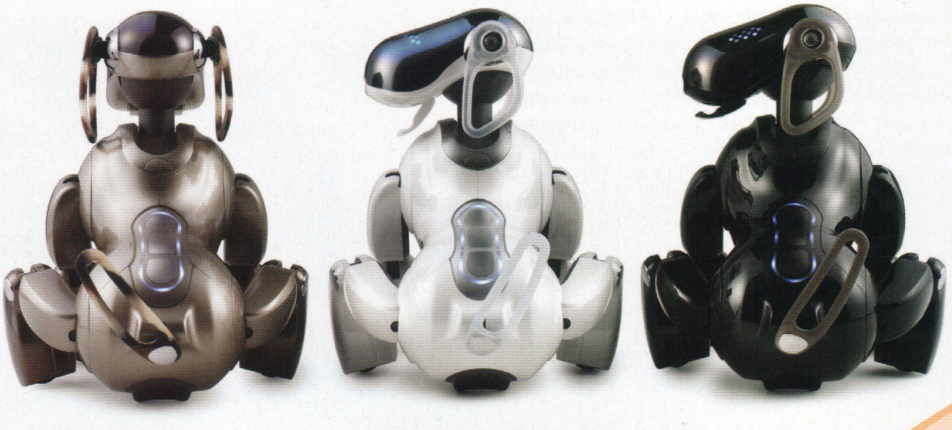
Motorola порадует публику очередным выполненным в неповторимом стиле RAZR телефоном уже к Новому году. Новинка оснащена по последнему слову мобильной техники: два цветных дисплея, две камеры, поддержка EDGE и других возможностей связи третьего поколения (3G). Разрешение основной камеры составляет 1.3 Мпикс, а для хранения полученных снимков можно использовать карту памяти формата microSD. Денежная сторона вопроса пока не разглашается.

Изящная радиосвязь

Среди консервативно-угловатых портативных раций появилась гламурненькая новинка — WristLinx X33. Округлые формы, всего пара кнопок, «дальнобойность» в радиусе до 3 км, 22 канала радиосвязи и цена $44 — это все про нее!

Пополняя словарный запас

Следующее поколение роботов-собачек Sony AIBO, несмотря на схожесть с монстрами из Quake 4, способно распознавать больше тысячи английских слов. «Улучшенная и дополненная» версия элекрозверушек также улучшила свои возможности в ориентации на местности и запоминании людей.



Смена образов

Тем, кто до сих пор считал мобильники LG моделями для молодежи и творческих людей, придется кардинально поменять свое мнение: в скором времени в продаже появится новая модель бизнес-класса P7200. Строгий дизайн, отличная функциональность и достаточно высокая цена — в комплекте.

Видеопудреница

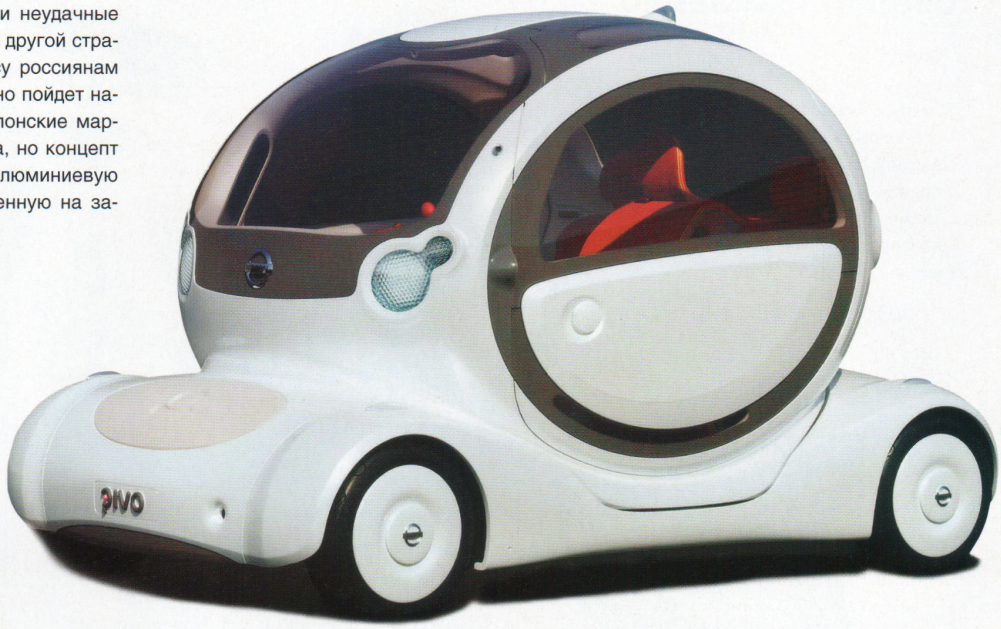
Весьма похожий на известный предмет женского туалета новый аудио/видеоплеер PQI помимо оригинального дизайна может похвастаться максимальной простотой интерфейса. Меню цветного ЖК-дисплейчика состоит из четырех пунктов: Audio (MP3, OGG, WMA), Video (MPEG4, AVI), Photo (JPG, BMP) и графы Settings с нехитрыми настройками плеера. Цена также обещает быть легкодоступной.

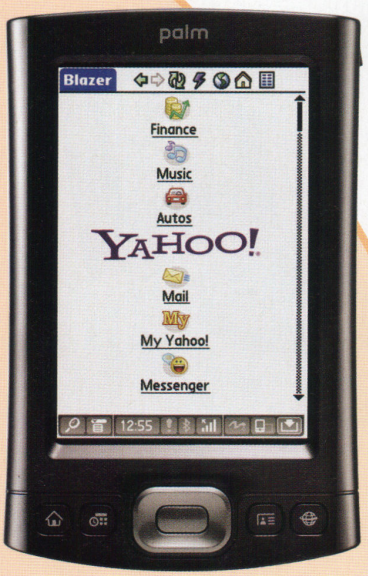
Дизайн на грани удобства

Созданный концерном Samsung в сотрудничестве с известной в определенных кругах компанией Bang&Olufsen новый телефон E910 Serene пополнит небольшой ряд «дизайнерских» моделей, место которым заготовлено исключительно в стильных дамских сумочках. Как это обычно бывает, эргономику в новом телефоне целиком и полностью заменил месье Дизайн: на корпусе присутствует только крохотное окошко для зарядки мобильника (совсем от него отказаться не получилось), а чтобы плебей-пользователь не испортил Концепцию, ему запретили менять логотип, мелодию и тему оформления меню.

Губит людей не Пиво!

Если в автомобильном мире случались и неудачные попытки вывода новых моделей на рынок другой страны (к примеру, не пришедшаяся по вкусу россиянам Daewoo Kalos), то Nissan Pivo определенно пойдет нарасхват! Неизвестно, осведомлены ли японские маркетологи о русском значении этого слова, но концепт ко всему прочему сильно напоминает алюминиевую банку вышеозначенного напитка, посаженную на забавные колесики.





Корпоративный КПК

Слегка отойдя от создания продвинутых мультимедийных моделей, компания Palm сконцентрировалась на недорогих КПК для самых активных офисных работников. Ее новое детище Palm TX оснащено не самым быстрым 312 МГц процессором Intel XScale, зато прекрасно дружит с Wi-Fi и Bluetooth, а для продуктивного обмена документами и прочими файлами в комплекте идет модифицированное программное обеспечение DataViz.

Фотоаппарат, видеокамера или КПК?

Если взглянуть на заднюю часть нового Olympus SP-700, то принять его можно за какой угодно гаджет, но никак не за цифровой фотоаппарат. Виной тому огромный 3-дюймовый дисплей — таким «размером» может похвастаться не каждый КПК или медиаплеер. На самом же деле это любительская 6-мегапиксельная камера, а отличный ЖК-дисплей заменит вам цифровой фотоальбом, благо позволит осуществлять практически любые действия со снимками, включая копирование, редактирование или небольшой монтаж видеороликов.

Универсальный, беспроводной

Если ваши соседи по комнате категорически против любых звуковых проявлений телевизора, приставки, компьютера, DVD-плеера и музыкального центра, решите проблему по-мужски — купите одни беспроводные Bluetooth-наушники Plactronics Pulsar 590. Помимо выдающихся технико-звуковых характеристик они славятся исключительной всеядностью в плане источника звука: подключить их можно практически к любому виду аудиотехники.

Пешеход шагает вновь!

Линейку «пешеходных» плеерофонов Sony Ericsson Walkman пополнила модель W900. К новинке прилагается поддержка стандарта UMTS, наличие полугигабайта встроенной флэш-памяти и богатый комплект программного обеспечения для конвертирования аудиозаписей в формат телефона.

iPod по-корейски

Свежеиспеченный HDD MP3-плеер Samsung, конечно, попытался в чем-то повторить дизайн всемирно известного Apple iPod, к примеру, в лице монолитной передней панели. Однако сохранить минималистичный дизайн корейцам не удалось: воодушевившись встроенным 30 Гб жестким диском, трудолюбивые инженеры основательно напичкали его различными органами управления и кнопками вызова дополнительных функций.

Дмитрий Чернов

LG DVR597X

Чтобы не пропустить «Дом 2»

$450

Комбинированные проигрыватели, способные воспроизводить запись с различных носителей, сегодня уже не редкость. Ввиду повсеместного распространения DVD выпускать «голые» видеомагнитофоны не так выгодно, как раньше, хотя минимальный спрос на них все же имеется. Логичным выходом стало объединение DVD-плееров с VCR, предназначенное для удовлетворения всех потребностей разом. Однако функция записи появилась в таких «тандемах» лишь спустя пару лет, и первой ее взяла на вооружение LG, выпустившая дуэт-рекордер. DVR597X не только избавит от проблем с проигрыванием допотопных и не очень носителей, но и максимально облегчит жизнь вашим знакомым, до сих пор не познавшим прелести DVD. Для себя вы будете записывать любимые передачи прямиком на Digital Versatile Disk любого из существующих сегодня форматов, включая двухслойные, а для них — на кассеты. При этом качество копий в обоих случаях будет на высоте, что только прибавит вам и вашему двуликому приятелю авторитета в глазах друзей. ■

На заметку

Носители: DVD, VHS
Технологии: 3D Surround, OPR (оптимизация изображения)
Особенности: двойное прогрессивное сканирование, двойной интерфейс DV-in, наличие разъема для карт памяти
Запись: DVD±RW+RAM, двухслойные диски DVD+R 8.5 Гб
Воспроизведение: DVD±R/RW/SVCD, VCD, Audio CD, MP3, WMA, CD-R/RW/JPEG, DivX

Acer AT3201W

Широкоформатный друг

$1850

Представители фирмы Acer говорят: «Наш новый телевизор AT3201W создан для дома». Так что не вздумайте ставить его в офисе или тем более на улице — все усилия инженеров компании пойдут насмарку. А их там не так уж и мало, как может показаться на первый взгляд. Благодаря технологии жидкокристаллической матрицы PMVA, AT3201W дает ровное, без искажений в цвете или контрасте изображение практически под любым углом обзора. Высокое качество вывода движущихся объектов достигается за счет использования так называемого гребенчатого фильтра, а также благодаря системе удаления строк, автоматически приспосабливающейся к движению на экране. Многочисленные аналоговые и цифровые интерфейсы, которыми оснащен AT3201W, позволяют свободно подключать к телевизору стационарные ПК, ноутбуки, карманные компьютеры, цифровые медиацентры и прочие достижения прогресса. Наконец, для самых ленивых в AT3201W предусмотрен целый набор предустановленных сценариев с настройками, подстраивающими изображение и звук в зависимости от ситуации. ■

На заметку

Размер экрана: 32" (81 см)
Формат: 16:9
Разрешение: 1366x768
Контрастность: 800:1
Технологии: SRS WOW, HDTV, PIP, матрица PMVA
Дополнительно: возможно подключение к ПК, ноутбуку, КПК, медиацентру и др.

Philips SHG8100, SHG8050 и SHG8010

Слышу вас хорошо!

Свои новые наушники Philips позиционирует как «геймерские» — вот так, без малейшего уважения к русскому языку и с точным прицелом во вполне определенную аудиторию. Самая дорогая модель «ушей» — SHG8100 — рассчитана на пользователей консолей и обеспечивает кристально чистое и объемное звучание без заметных потерь. SHG 8050, в свою очередь, предназначена для самых маленьких и идеально подходит для игр на портативных устройствах. Наконец, SHG8010 представляют собой вставные наушники, «общающиеся» с пользователем при помощи шейного обода. Согласно заявлению компании, SHG8100 сотоварищи усиливает впечатление от компьютерных игр за счет синхронизации происходящего на экране действия с вибрациями, передаваемыми пользователю с помощью Sonic Vibes System. Система реагирует на низкие частоты звуковой дорожки, производя синхронный вибрирующий эффект, который можно регулировать в зависимости от каждого конкретного случая. О том, что после пары часов использования такой технологии вам, скорее всего, придется навсегда расстаться с собственными ушами, компания умалчивает. ■

На заметку

Технологии: SRS Headphone, Sonic Vibes System
Дополнительно: чехол для хранения в комплекте

$50

MSI RX1300PRO-TD256E

Вне конкуренции

На заметку

$129

Процессор: ATI RX130
Тип памяти: DDR2 2.5 нс
Частота процессора/памяти: 600/800 МГц
Интерфейс: PCI Express16X
Технологии: Avivo, Shader model 3.0, CrossFire ready, HDTV ready

MSI без лишней скромности ставит свою новую видеокарту выше всех ее прямых конкурентов, и для этого есть некоторые основания. RX1300PRO основана на графическом процессоре RX130 от ATI (изготовленном по технологии 90 nm), обеспечивающем лучшую производительность при меньшем потреблении энергии.

В компанию к демократичному процессору MSI приложила высококачественную память DDR2 и несколько фирменных технологий, преследующих одну и ту же цель. AvivoT обеспечивает формирование изображения высокой четкости и дает плавное воспроизведение видео, а также стопроцентную универсальность в подключении ко всем типам телевизоров, дисплеев и проекторов. CrossFire, в свою очередь, разделяет изображение на участки и позволяет интеллектуально распределить обработку графики между графическими процессорами Radeon в случае использования пары видеокарт. Одним словом, дайте две. ■

Одарить каждого

Выбираем новогодние подарки

Константин Зайцев

Несомненно, существует масса «универсальных», приятных каждому подарков. Букет цветов, бутылка (ее содержимое меняется от пола и возраста одаряемого), коробка конфет или, как это ни банально, белый конвертик. Куда приятнее сделать человеку приятный, полезный и ценный подарок, при этом уложившись в выделенный на эти цели бюджет. Будь то молодая девушка или серьезный специалист — всем им легко подобрать сюрпризы из различных IT-устройств. Причем это будет отнюдь не безликая железка или нечто огромное и непонятное: некоторые свежие MP3-плееры и флэш-диски по дизайну соперничают с ювелирными украшениями, но выполняют куда больше полезных задач. Чем же осчастливить увлеченного игрока — и вовсе задумываться не приходится: полки магазинов буквально завалены различными аксессуарами для цифровых развлечений.

ИГРОКУ

ASUS Extreme 7800GTX

Чтобы FPS'ы не кончались

Мощнейшая видеокарта от компании ASUS на новом графическом процессоре NVIDIA GeForce 7 обеспечит оптимальную производительность в любых играх на несколько лет вперед. К сожалению, дешевым этот подарок назвать нельзя.

$700

Logitech MX5000 Laser Keyboard + Mouse

$210

Лазерный набор

Отличный комплект из лазерной мышки (Logitech MX1000) и клавиатуры со специальным ЖК-дисплеем. Назвать устройство компактным нельзя, зато игроки, правильным образом настроив идущий в комплекте софт, смогут наблюдать на крохотном дисплее различную полезную информацию.

PlayStation Portable

Наладонная PlayStation

Лучшая на сегодняшний день карманная игровая приставка поможет скоротать скучные лекции или развлечься в течение долгого рабочего дня. Уже сейчас для приставки предлагается масса различных игр, а число анонсированных проектов и вовсе не поддается исчислению. Плюс возможность слушать музыку и смотреть кино на огромном для портативного устройства экране.

$270

ZyXEL Prestige 660 HW

Один на всех

Совместить локальную сеть с быстрым доступом в Интернет поможет новый LAN/ADSL-модем ZyXEL Prestige 660HW. Он одновременно является маршрутизатором, к которому подключаются компьютеры, входящие в домашнюю локальную сеть (или сеть небольшого офиса), и обычным модемом, который можно подключить к ADSL-каналу (СТРИМ и другие).

$70

ViewSonic VX924

$534

Рекордсмен в миллисекундах

Специальная игровая модель ЖК-монитора от известной американской компании ViewSonic отличается крайне низким временем отклика, что весьма важно в активных трехмерных шутерах, гонках и симуляторах.

ДЛЯ РАБОТЫ

Toshiba Satellite M60

Ваш бессменный сателлит

Если человек, работа которого так или иначе связана с компьютером, станет обладателем нового мультимедийного ноутбука Toshiba Satellite M60, расстаться с ним он больше не сможет. В сравнительно небольшом корпусе объединены: огромный ЖК-дисплей, мощный процессор, мультипривод и пара гигабайт оперативной памяти. Хватит для любых нужд.

$1900

iBook G4

Мини-яблоко

Изящный 12-дюймовый субноутбук придется по вкусу всем: как студентам, так и серьезным офисным работникам. Оригинальный белый цвет сочетается с удобной и простой в освоении операционной системой MacOS, хотя, конечно, Windows-пользователям придется потратить некоторое время на ее изучение.

$1700

Canon LazerShot 1120

Сэкономим на цвете?

Недорогой, но качественный лазерный принтер от Canon сэкономит при больших объемах печати документов, таблиц и текстов. Любителям же цифровой фотографии придется обратить внимание на цветные струйные фотопринтеры.

$143

Epson Perfection 2480

Гламурненько

А вот на этом стильном, слегка округлом сканере можно работать с любыми типами носителей: фотографиями, документами и даже слайдами, если, конечно, приобрести дополнительно слайд-адаптер. В целом же это недорогой, но достаточно функциональный и быстрый сканер.

$127

Philips ShoqBox

Настройте ваши приемники

Пользоваться обычными радиоприемниками нынче немодно. Компактное USB-радио от Philips оснащено двумя достаточно мощными динамиками, а также встроенной флэш-памятью объемом 512 Мб для записи любимых песен прямо во время проигрывания радио и последующего их воспроизведения.

$100

С СОБОЙ В ДОРОГУ

Archos AV700

Мульти-медиа-теле-видео-центр

Топовая модель Archos умеет буквально все: воспроизводить видео и музыку, передавать изображение и звук на ТВ, соединяться с Интернетом, устанавливать игры (имеется предустановленная ОС) и многое, многое другое. Не побоимся высказать мнение, что далеко не каждый КПК имеет в себе столько различных функций.

$737

HP iPAQ hx2790

Новинка сезона

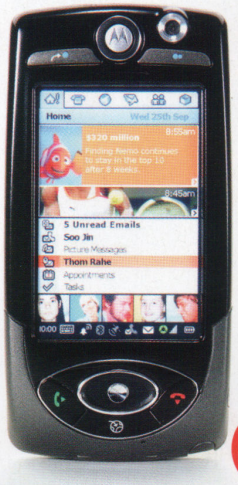
Нельзя сказать, чтобы прошедший год был богат на новые модели КПК. Все производители переориентировались на коммуникаторы и смартфоны и вполне возможно, что в скором времени обычных КПК не останется вовсе. Тем не менее, новинка от HP — карманник среднего ценового диапазона — может стать отличным помощником в работе, учебе и различных делах.

$400

Motorola A1000

Мотор!

Трудно переоценить свежий смартфон от всемирно известной Motorola. Поддержка всех известных стандартов связи, мощная камера и солидный объем встроенной памяти вполне могут заткнуть за пояс конкурентов от Nokia, Samsung и Sony Ericsson. Вот только найти его в продаже не так-то просто. Но то, что этот подарок будет сверхоригинальным — факт.



$800

Canon IXUS 700

Компактные мегапиксели

Кончилось солнечное лето, прошла дождливая осень, и наступающая зима — прекрасное время для путешествий, горных лыж и сноуборда, прогулок по заснеженному лесу и поездок на природу. Сохранить полученные впечатления в «цифре» поможет отличный 7-мегапиксельный и относительно недорогой фотоаппарат Canon IXUS 700.

$447

iRiver T10

А на поясе моем...

Необычной формы iRiver T10 смело можно брать в любую поездку или путешествие: массивная клипса крепко пристегивается к одежде, брюкам или рюкзаку и гарантированно не отстегнется в дороге. Все основные функции современного MP3-плеера прилагаются.

$230

ДЕВУШКЕ

Samsung Q30

Тридцатого — приобрести!

Изящным может быть любой современный гаджет, от телефона до ноутбука. Активно продвигаемый компанией Samsung крохотный субноутбук Q30 прекрасно подойдет любой девушке, благодаря покрытой лаком бордовой крышке и весу менее килограмма.

$2150

iPod Nano

Плеер модельной внешности

У iPod, который смело можно назвать самым популярным плеером в мире, появился наследник — iPod Nano. Редкую девушку не очарует миниатюрный корпус, прекрасный цветной дисплей и вес в несколько десятков грамм.

$280

Флэш-карта LG Platinum

Кулон на гигабайт

Еще один гаджет в виде украшения — новая серия флэш-дисков LG Platinum. Выполненная в форме миниатюрного кулончика «флэшка», тем не менее, вмещает в себя до гигабайта информации.

$50

Nokia 7370

Модный телефон

Это не просто телефон: его легко можно спутать с необычным украшением, а девушки, несомненно, будут подбирать под него блузки и сумочки. В остальном же это одна из самых продвинутых моделей сотовых телефонов Nokia на сегодняшний день.

NEW!

Neodrive Dog Camera

Собачка с глазом

Если вы, бороздя вечером просторы Интернета, желаете наблюдать, чем занимается любимая девушка, подарите ей оригинальную веб-камеру, выполненную в форме мягкой игрушки.

$35

ПРИЯТНЫЕ МЕЛОЧИ

Prestigio Pocket Drive

Карманный винт

Небольшой внешний жесткий диск от Prestigio легко может заменить не только флэшку или CD, но и DVD, благо его объем составляет 20 Гб. При этом он выполнен в компактном алюминиевом корпусе и стоит немногим больше $150.

$157

$50

iRiver FM1

Покажи им правильную музыку!

Достаточно подключить iRiver Radio FM Transmitter FM1 к прикуривателю вашего авто и MP3-плееру/магнитоле, как та же самая музыка заиграет в соседних машинах, если, конечно, частота их радиоприемников настроена на вашу. Может, гаджет и не слишком полезный, но скучно с ним в пробке не будет.

Cosonic 770

Музыка без проводов

$35

Зачем ограничивать себя проводами, когда с наушниками Cosonic 770 можно отходить от компьютера или музыкального центра на расстояние до 20-30 метров даже в условиях многокомнатной квартиры! При этом качество воспроизведения остается на очень высоком уровне, хотя, конечно, и не сравнимым со студийными наушниками.

Nokia HS26

Гарнитура с возможностями

Помимо функции передачи речи новая гарнитура от Nokia позволяет переключать песни или радиостанции на вашем мобильном, а также читать SMS'ки на небольшом ЖК-дисплее.

$80

Sony Ericsson MediaCenter

Видео из телефона

$70

Весьма полезный гаджет для обладателей свежих камерофонов от Sony Ericsson. Маленькая коробочка посредством Bluetooth за считанные секунды соединяется с телефоном и позволяет сохранять в себе фотографии, аудио- и видеозаписи. Другой интересной возможностью устройства является воспроизведение различных мультимедийных данных на телевизоре или мониторе.

OMNI 56K USB/COM Plus EE

Благодарим российское представительство компании ZyXEL за предоставленное на тестирование оборудование.

Телефонные братья

Кирилл Аврорин

$90

На заметку

Интерфейс: USB/COM **Скорость:** 56K, V.92 **АОН:** есть
Дополнительные функции: факс, автоответчик
Обновление прошивки: есть

OMNI 56 COM Plus EE и OMNI 56 USB Plus EE — модели среднего класса, рассчитанные на активное использование Интернета в домашних условиях.

Несмотря на активное распространение стандарта ADSL, беспрерывно увеличивающие свои владения районные локальные сети и прочие высокоскоростные способы доступа в Интернет, для многих пользователей единственным окном во всемирную паутину остается тонкий телефонный проводок. К сожалению, даже сегодня, когда «диалап» отмечает уже далеко не первое десятилетие, встретить в продаже достойный модем не так просто.

Сомнений, что очередные новинки от ZyXEL покажут хорошие результаты в тяжелых московских условиях, у нас не было. OMNI 56 COM Plus EE и OMNI 56 USB Plus EE — модели среднего класса, рассчитанные на активное использование Интернета в домашних условиях. В очередной раз специалисты компании «заточили» встроенное программное обеспечение под наши, далеко не самые современные телефонные линии.

Несмотря на переход многих пользователей на более современные стандарты связи, дозвониться до большинства провайдеров трудно и по сей день, особенно в «часы пик». Разумеется, дополнительный пул OMNI 56K Plus EE для вас не освободит, но четкое распознавание сигнала «занято» и отслеживание ошибок соединения позволяет уменьшить время простоя модема из-за проблем в «общении» с коллегами на другом конце линии. Другой полезной функцией является наличие второго телефонного входа на самом модеме: подключите к нему обычный телефон, и связь не будет обрываться даже при поднятии трубки. Впрочем, это решение встречается практически во всех современных модемах.

Новые модели OMNI отличаются друг от друга лишь интерфейсом подключения к ПК, что никак не сказывается на работе — скорости как COM-порта, так и USB за глаза хватает для работы в Интернете по телефонной линии. Разве что, USB-версия не требует отдельного блока питания, и ее подключение к компьютеру значительно проще. Цена же на модель с устаревшим интерфейсом COM даже на $3-4 выше, что объясняется идущим в комплекте блоком питания.

Сомневаться в целесообразности добросовестного подхода компании к производству модемов не приходится — dial-up жив, как бы нам ни хотелось его ухода со сцены. В некоторых российских домах нормального высокоскоростного канала не будет еще долгие годы, а менять квартиру из-за медленного Интернета — сродни покупке новой машины по причине заполнения пепельницы. Лояльность отечественных провайдеров и качество линии никоим образом не зависят ни от нас, ни от компании ZyXEL, однако покупка хорошего модема хотя бы сбережет бесценные нервы и время. ■

XS ВЕРДИКТ

Коммутируемый нынче доступ — удовольствие не из дешевых, но пара новых модемов от ZyXEL заметно упрощают его использование.

ОЦЕНКА: ★★★½☆

M-Audio Keystation 49e

Благодарим компанию «Мультимедиа Клаб» за предоставленное на тестирование оборудование.

Любителям на заметку

Кирилл Аврорин

$123

НА ДЖОЙСТИК ДЕНЕГ НЕ ХВАТИЛО

Явная деталь, относящая M-Audio Keystation 49e к классу недорогих MIDI-клавиатур — раздельные колеса высоты и модуляции. На более совершенных моделях для эффективной работы эти органы управления обычно объединены в удобный джойстик. Хотя и здесь их удачное расположение и приятное покрытие из мягкого пластика не слишком осложняют игру и настройку звучания. Так что, спишем упоминание этой мелочи на редакционные придирки.

На заметку

Интерфейс: USB
Клавиатура: 49 клавиш, четырехоктавная
Тип механики: невзвешенная
Разъемы: 1 разъем для подключения педали sustain
Размеры и вес: 807x216x76 мм, 3 кг

Мы слишком бедны, чтобы покупать дешевые вещи — девиз, несомненно, правильный. Однако в некоторых областях, к которым относится и профессиональное музыкальное оборудование, отметка, с которой начинаются цены на достойные модели, совершенно недоступна начинающим. Но даже если возможность стартовать с Hi-End класса и витает в воздухе, то, вполне возможно, со временем вам разонравится композиторская деятельность, на которой вы к тому времени потеряете приличную сумму. Оптимальным выходом в данном случае станет покупка недорогого устройства от авторитетного производителя, каковым и является M-Audio.

Тяжелый корпус Keystation 49e с основательными ножками выполнен из толстого серебристого пластика — клавиатура уверенно держится на столе или подставке и необходимости в дополнительном крепеже не возникает. Внешне клавиатура с серыми вставками и округлыми формами смотрится стильно, сверкая набором черно-белых клавиш. Последние имеют полноразмерную конструкцию, приятный на ощупь пластик и большой ход, сочетающийся с плавным, но в то же самое время жестким, можно даже сказать — слишком тяжелым движением.

Единственным «неновичковым» недостатком 49-й модели является отсутствие минимальных обозначений клавиш.

По архитектуре M-Audio Keystation 49e — четырехоктавная, хотя даже начинающим пользователям, которым она адресована, не помешала бы еще одна октава. Дополнительные переключатели, включая контроллер громкости и управление интервалами, стандартны и интуитивно понятны любому: клавиша Advanced Functions отвечает за смену питча, банка, канала, опции транспонирования и настройку модуляции. Для полной комплектации набора начинающего музыканта в коробку положен диск с несколькими простыми программами создания музыки, среди которых: виртуальный сэмплер, проигрыватель и процессор эффектов, а также несколько демо-версий от Propellerheads.

С таким набором достоинств M-Audio Keystation 49e станет неплохим выбором новичка или пользователя, сомневающегося, что электронная музыка станет увлечением на долгое время. Единственный «неновичковый» недостаток 49-й модели — отсутствие минимальных обозначений клавиш. Разумеется, со временем можно запомнить функции каждой из них, но, согласитесь, приятным бонусом для начинающих музыкантов эту особенность нельзя назвать никак. Так что, либо запаситесь хорошей памятью, либо маркером потолще, если первое раздобыть сложнее. ■

XS ВЕРДИКТ

«Мажорная» клавиатура от «мажорного» производителя с легким вкраплением «минорных» особенностей.

ОЦЕНКА: ★★★★☆

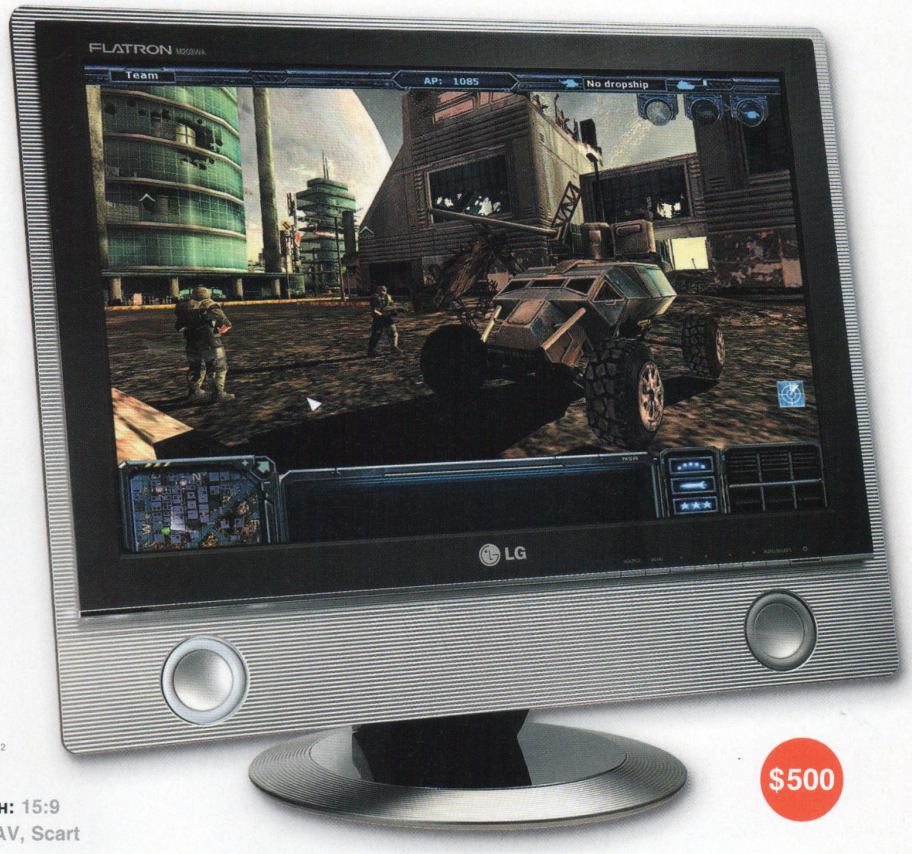
LG M173WA

Благодарим российское представительство компании LG за предоставленное на тестирование оборудование.

Стопроцентная окупаемость

Кирилл Аврорин

LG M173WA с трудом можно назвать обычным компьютерным монитором. Благодаря целому семейству различных портов и разъемов на задней панели, а также встроенному ТВ-тюнеру, подключить его можно буквально к любому источнику видеосигнала. Нас в первую очередь заинтересовали приставки. Не на каждом из ТВ/ЖК-мониторов, что побывали у нас на тестах, красиво смотрелись PS2 игры — изображение зачастую выглядело размытым, детали нечеткими. Данный же монитор нас ни разу не разочаровал: объекты на экране выглядели даже лучше, чем на некоторых простых ЖК-телевизорах. Так что заголовок «стопроцентная окупаемость» актуален для пользователей любых устройств.



На заметку

Матрица: 17 дюймов, 1280x768 **Яркость:** 450 кд/м²
Контрастность: 600:1 **Углы обзора:** 178/178
Время отклика: 12 мс (GTG) **Соотношение сторон:** 15:9
Разъемы: D-Sub, DVI, CVBS, Component, S-Video, AV, Scart

$500

Свежая модель ЖК-монитора от LG притягивает взор необычным дизайном и оригинальной конструкцией. При установке дисплея на стол пришлось потратить не одну пятиминутку, чтобы сообразить, каким именно образом раскладывается подставка. Решение, как это обычно и случается, оказалось донельзя примитивным: посильнее потянуть за стальной овал, к которому прикреплена 17-дюймовая матрица. Кроме стильной металлической подставки на сером корпусе ярко выделяется черная рамка дисплея, а чуть ниже привлекают внимание два открытых динамика, стилизованных под hi-fi акустику. Соответствующего качества от них, конечно, ожидать не приходится, но для стандартных «кликов» и системного писка этого вполне достаточно. При наличии же внешних колонок встроенные динамики можно совсем отключить.

Непривычно высокая для 17-дюймового ЖК-монитора цена — результат повышенной функциональности и наличия встроенного ТВ-тюнера.

Матовая черная рамка дисплея удивительным образом сочетается с изображением, выдаваемым матрицей. При этом высокие показатели яркости и контрастности не делают картинку чересчур светлой, буквально выбеленной, как это случается на многих моделях, включая дорогие. Нынче в моде LG — мягкие цвета, с плавными, но в то же самое время четкими переходами и белый фон, не слепящий глаза, как в режиме ТВ, так и монитора.

12 мс (gtg) заявленного времени отклика матрицы кажутся немного великоватыми на фоне последних достижений ViewSonic и BenQ. Но даже при игре на очень мощной системе хоть какие-то намеки на шлейфы и искаженное изображение заметить невозможно. При скроллинге «тяжелых» сайтов, папок в «Проводнике» или текстов в Word M173WA ни на миллиметр не уступает некоторым рекордсменам по минимальному времени отклика.

Непривычно высокая для 17-дюймового ЖК-монитора цена — результат повышенной функциональности и наличия встроенного ТВ-тюнера. Фактически, это компьютерный дисплей и полноценный телевизор в одном устройстве, под повышенным уровнем функциональности подразумевающий наличие всевозможных портов и выходов. M173WA без лишних разговоров подружится с любой приставкой, видеокамерой, цифровым фотоаппаратом, DVD-плеером и, разумеется, компьютером, спрятав к тому же весь ворох шлейфов за небольшой пластиковой заглушкой. Иными словами, качество и функциональная начинка полностью отвечают заявленной стоимости. Если вы не гонитесь за дюймами и не стремитесь сэкономить лишнюю сотню, то повода пожалеть о покупке не будет. ■

XS ВЕРДИКТ

Далеко не бюджетный «телемонитор» с достойными характеристиками и еще более достойным качеством изображения.

ОЦЕНКА: ★★★★☆

Casio Exilim S500

Фото-кредитка

Кирилл Аврорин

КАМЕРА! МОТОР!

Начать съемки видеофрагмента на новой камере Casio можно нажатием всего одной кнопки. Признаемся, это несколько удобнее, чем переключение фотоаппарата в специальный режим, который к тому же можно активировать только после включения питания.

$400

На заметку

Матрица: 5 Мпикс **ЖК-дисплей:** 2.2 дюйма, 354x240
Питание: Li-On аккумулятор, до 200 кадров
Карта памяти: Secure Digital
Размеры и вес: 90x50x16 мм, 115 г

Больше всего подвержены процессу миниатюризации именно компактные цифровые камеры. Иными словами — «мыльницы», так как профессиональные фотоаппараты за прошедшие годы прибавили в мегапикселях и качестве оптики, но вес и габариты снижать не собираются. Флагманом производства ультрапортативных камер смело можно назвать японскую Casio. В ее серии появилась новинка, максимально приближенная к размерам обычной кредитной карточки, но оснащенная мощной пятимегапиксельной матрицей и несколькими весьма интересными функциями.

Внешний вид Exilim S500 лучше оставить без описаний. Пару строк с успехом заменит фотография этого шедевра японского дизайна. Как и прежде, большую часть задней панели занимает огромный для миниатюрной камеры ЖК-дисплей. Учитывая минимальное количество управляющих кнопок, которые, в принципе, особо и не требуются обычным пользователям, это решение вполне рационально. Большой дисплей полезен не только для просмотра сделанных фотографий, но и для их последующего редактирования. Есть возможность нарезки кадров, сохранения их в отдельные файлы, а также прямой отправки на печать.

Большой дисплей полезен не только для просмотра сделанных фотографий, но и для их последующего предварительного редактирования.

Более полезной функцией является наличие 33 встроенных пресетов для различных условий съемки. Опытные фотографы, разумеется, могут внести свои настройки, но для быстрого получения кадра в сложных условиях данная технология вполне сойдет.

Несколько замечаний есть и по оптике, использующейся в Exilim S500. Новый стабилизатор изображения существенно снизил «зернистость» и уровень шума кадров, получаемых в темное время суток. Раньше по этому параметру цифровые камеры Casio заметно проигрывали своим аналогам.

Casio Exilim S500 — «мыльница» дорогая. Бесспорно, за эти деньги можно найти фотокамеру с большим количеством мегапикселей и более серьезной оптикой. Но найти столь же компактную, стильную и удобную в обращении модель сложно. ■

XS ВЕРДИКТ

Если характеристика «мыльница» не оскорбляет ваши эстетические чувства, раздумывать о покупке не стоит.

ОЦЕНКА: ★★★★½

ДЕВАЙС МЕСЯЦА

Персональный компьютер Эксимер Home

Custom по-российски

Кирилл Аврорин

В мире автомобилей и мотоциклов есть такое понятие — custom. Под него попадают машины, отличающиеся от аналогов типом двигателя, подвески или кардинально измененным внешним видом. То, что производят мировые компьютерные гиганты Dell, HP и другие, наоборот — жестко стандартизировано, рассчитано на «обычных» людей, и найти среди кучи предложений наиболее подходящую конфигурацию часто бывает весьма затруднительно.

$800

Благодарим компанию «Эксимер» за предоставленное на тестирование оборудование.

ЛИЦЕНЗИЯ В ПАКЕТИКЕ

С большинством компьютеров «Эксимер» поставляется лицензионная копия Windows XP. Тип ОС покупатель выбирает сам: ею может стать как русская или английская версия изрядно поседевшей, но все еще надежной Windows 2000, так и Windows XP Home или Professional Edition. За лицензией стоит как минимум нормальная система автозагрузки, избавляющая от необходимости поиска копии, которая запустится у вас без проблем. Как максимум — не придется мучаться с активизацией и прочими системами защиты. К тому же, «цена вопроса» составляет не более $20 и она, разумеется, включена в цену самого ПК.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3D Mark 2005 (1024x768):
2276 баллов
Doom 3 (1280x1024): 42.4 FPS
Half-Life 2 (1280x1024): 53.9 FPS

На заметку

Формат корпуса: Midi ATX
Процессор: Pentium 4 3.2 ГГц
Чипсет: SiS 649
Объем памяти/макс: 1 Гб/4 Гб
Видеокарта: GeForce 6600
Жесткий диск: 160 Гб
Оптика: CD/DVD-RW
Также в комплекте: клавиатура, мышь

Желаете мощную игровую систему — с вас две тысячи долларов за системный блок, куда вдобавок к «топовой» видеокарте, которая, собственно, больше всего и требуется для игр, входит огромный жесткий диск, дорогущий оптический привод и корпус за пару сотен долларов. Хотите сэкономить — тоже нет проблем. Вот только дешевая модель уже не будет обладать производительным процессором и хорошим графическим адаптером. Что-то среднее не предусмотрено, а менять заводскую сборку не позволяет корпоративная политика.

Иная ситуация с отечественными производителями ПК, объем выпуска продукции которых несравнимо меньше, чем у всемирно известных компаний. Им легче предложить пользователю более

Аналогом ПК от «Эксимер» вполне может стать компьютер, собранный вашим соседом-специалистом. Хорошо, когда под рукой есть такой энтузиаст.

широкий выбор различных конфигураций, а также вариантов модернизации системы. Пользуясь этим преимуществом, компания «Эксимер» выпустила четыре платформы из серии Fusion, каждая из которых имеет несколько вариантов, различающихся по цене и производительности.

Доставшийся нам «Эксимер Home» в полной мере отвечает возложенным обязанностям мощной, но сравнительно недорогой игровой станции: процессор Pentium 4 3.2 ГГц, 1 Гб ОЗУ и видеокарта GeForce 6600. Специалисты «Эксимер» не стали перегружать систему ненужным игроку оборудованием, остановившись на компонентах, отвечающих за скорость работы с трехмерной графикой. В подтверждение вышесказанного отметим, что компьютер можно без проблем модернизировать практически до любого уровня — просторный корпус с качественным 300 Вт блоком питания PowerMan без проблем вместит любую видеокарту, огромный процессорный кулер и несколько жестких дисков.

Аналогом ПК от «Эксимер» вполне может стать компьютер, собранный вашим соседом-специалистом. Хорошо, когда под рукой есть такой энтузиаст, готовый за «спасибо» или чего покрепче удовлетворить все ваши запросы. В противном случае то же самое можно сделать в любой мелкой лавочке, но, во-первых, там отделаться одним «данкешон» не получится, а во-вторых, есть риск получить в «мешке» залежалого «кота». В «Эксимере» же вам выдадут готовый системный блок с несколькими приятными бонусами и фирменной двухлетней гарантией, обеспечивающейся сетью сервис-центров по всей территории России. Что из предложенных опций лучше — решать вам. ■

XS ВЕРДИКТ

Хороший повод отказаться от услуг дворового «компьютерщика».

ОЦЕНКА: ★★★★☆

Ведущий рубрики: Кирилл Аврорин

QUMO movie

Видео в миниатюре

$180

Еще совсем недавно Qumo была совсем «зеленой» и малоизвестной маркой, а сейчас выпускает все больше и больше оригинальных MP3-плееров. Очередная новинка тайваньской компании — полноценный миниатюрный мультимедийный центр. Как можно заметить по списку поддерживаемых форматов файлов, малыш прекрасно дружит не только с общепризнанными стандартами аудио (MP3 и WMA), но также готов выводить на экран JPEG-картинки и даже видеоролики MPEG4. Конечно, посмотреть хотя бы небольшой клип на крохотном экранчике довольно сложно, но функция, тем не менее, забавная.

В коробке вы найдете шнурок для ношения на шее, футляр с крепежом на пояс, различные коннекторы USB, диск с драйверами (хотя для Windows 2000/XP их устанавливать не требуется вовсе) и прочие приятные бонусы.

Качество звучания — традиционно на уровне. Во всяком случае, явных провалов незаметно, а местами, даже при использовании прилагающихся в комплекте наушников, Qumo Movie сравним с хорошим CD-плеером, проигрывающим оригинальный CD. Новая модель уже не позиционируется как бюджетное решение: красочная упаковка, богатая комплектация и цветной OLED-дисплей никак не вписываются в это понятие. ■

XS ВЕРДИКТ

Может, эта модель Qumo и не станет самой продаваемой, но появление столь инновационного продукта однозначно говорит об активном развитии компании.

ОЦЕНКА: ★★★★☆

На заметку

Дисплей: OLED, 65 тыс. цветов **Поддерживаемые типы файлов:** MP3, WMA, WAV, ASF, OGG, JPEG, MPEG4 **Объем памяти:** 256-1024 Мб **Размеры и вес:** 58x28x22 мм, 35 г **Гарантия:** 1 год

Creative Zen MicroPhoto

Фотоплеер

На заметку

Объем: 8 Гб
Дисплей: OLED, 128x128 точек, 262 тыс. цветов
Интерфейс: USB 2.0
Поддержка звуковых файлов: WAV, MP3, WMA, JPEG
Работа от батареи: 15 ч
Размеры и вес: 83x51x17.2 мм, 115 г

$260

Довольно популярная марка мультимедиацентров Creative Zen пополнила свои ряды новой моделью, оснащенной жестким диском объемом 8 Гб. Для удобной навигации по музыкальной коллекции существенно модифицирована система меню. Также улучшена встроенная программа просмотра цифровых фотографий. Осмелюсь высказать крамольную мысль: новенький Creative Zen MicroPhoto не менее изящен и эргономичен, чем известный всему миру Apple iPod. Разумеется, у поклонников этого гаджета мнение противоположное, но придраться в Creative Zen практически не к чему. Это отличный переносной носитель данных (для подключения его к ПК и загрузки файлов не требуется никаких драйверов), с приятным дизайном и удобной системой навигации. Не слишком скромная цена традиционна для продукции Creative. Аналогичная по функциям noname-модель на рынке обойдется на 20-30% дешевле.

С другой стороны, переплачивать приходится не столько за громкое имя, сколько за качество. Кому, как не Creative, испокон веков занимающейся аудиокартами для ПК, знать, какой должен быть звук в портативном плеере? По этому параметру Zen легко затыкает за пояс большинство менее именитых производителей и вышеупомянутые бюджетные мультимедиацентры. ■

XS ВЕРДИКТ

Удобно, стильно, функционально. Хоть и не iPod.

ОЦЕНКА: ★★★★☆

Epson P-2000

Фотоальбом утолщается

На заметку

Объем: 40 Гб
Слоты: CF
Размеры и вес: 147x31x84 мм, 415 г

$550

Epson, прекрасно известная российским пользователям своим широким ассортиментом принтеров, выпустила новый вариант цифрового альбома, получившего название P-2000. По своему назначению гаджет ближе все-таки именно к цифровому фотоальбому, а не портативному медиаплееру, как другие новинки, представленные в этом разделе. Epson P-2000 оснащен высококонтрастным ЖК-дисплеем, поддерживает некоторые функции редактирования снимков (свет, цветность, размер и т.п.) и обучен возможности прямой печати на различных струйных принтерах.

Главное отличие от предыдущих моделей цифровых альбомов Epson — встроенный жесткий диск, объем которого вырос до 40 Гб. Этого вполне достаточно не только для массы фотографий высочайшего качества, но и для MPEG4-фильмов. Разумеется, поддержка этого формата нашла себе место в новинке Epson. На столь четком и ярком экране фильмы выглядели несравнимо лучше, чем на многих других, рассмотренных нами ранее медиацентрах.

Расстраивает наличие всего лишь одного разъема CompactFlash. Пусть он и поддерживает даже самые экзотические карточки объемом до 16 Гб, сейчас все же большей популярностью пользуется Secure Digital и xD Picture Card. Единственным решением в данном случае будет покупка миниатюрного адаптера CF -> SD, который, впрочем, стоит не так дорого. Зато сам Epson P-2000 весьма недешев. Его стоит рекомендовать активным фотографам, которые по достоинству оценят яркий и четкий дисплей и переживут отсутствие многих функций мультимедиацентра. ■

XS ВЕРДИКТ

Солидный, добротный цифровой фотоальбом. Спешащим за новомодными функциями и наворотами следует обратиться к аналогам.

ОЦЕНКА: ★★★½☆

Hanlin eBook V8

E-бумага и E-книжка

На заметку

Объем: 80 Гб **Слоты:** CF **Размеры и вес:** 147x31x84 мм, 415 г

Цифровая книга — не новинка в IT-мире. Примерно полгода назад мы уже писали об аналогичном продукте от Sony. Теперь на этот рынок рвутся и менее крупные компании, но с не менее амбициозными проектами.

Модель V8 от Hanlin основана на уникальной технологии E Ink, обеспечивающей оптимальный баланс между контрастностью, яркостью экрана (страницы?) и уровнем энергосбережения. Ведь в противном случае подобный гаджет ничем не будет выигрывать у самых примитивных КПК.

Помимо приятного монохромного дисплея с высочайшим для своего размера разрешением (800x600 пикселей) «книжка» напичкана различными функциями. Имеется встроенный MP3-плеер, слот для карточек SD/MMC, поддержка всевозможных форматов текстовых файлов, таблиц и интернет-страниц. За быструю работу с различным контентом отвечает встроенный процессор Epson 33L05 48 МГц, чипы оперативной памяти и ПЗУ. Для хранения книг предназначены 64 Мб встроенной флэш-памяти. Если же и этого не хватит, можно вставить SD-карточку любого объема, вплоть до 4 Гб.

Важное замечание: несмотря на то что новинка позиционируется как электронная книжка, никакие страницы переворачивать не требуется. Для этого в нижней и верхней части корпуса находятся несколько управляющих кнопок, а также клавиши создания закладок и отметок. ■

XS ВЕРДИКТ

Уже неплохо. Скорее всего, это будет доступный, удобный и полезный гаджет.

ОЦЕНКА: ★★★★☆

MSI MEGA VIEW 588

Медиаплеер со связями

Работать в качестве радиоприемника? Без проблем!

Кнопка прямого копирования видеопотока с DVD-плеера, телевизора или видеомагнитофона.

Навигация в меню осуществляется всего двумя кнопками и одним джойстиком. Просто и доступно.

Цветной высококонтрастный 3.5-дюймовый ЖК-дисплей.

Разъем для карточек SD/MMC — копируйте фотографии с цифровых камер напрямую!

Достаточно подключить MEGA VIEW 588 к любому компьютеру через USB-порт, и он легко определится — как обычная флэш-карта.

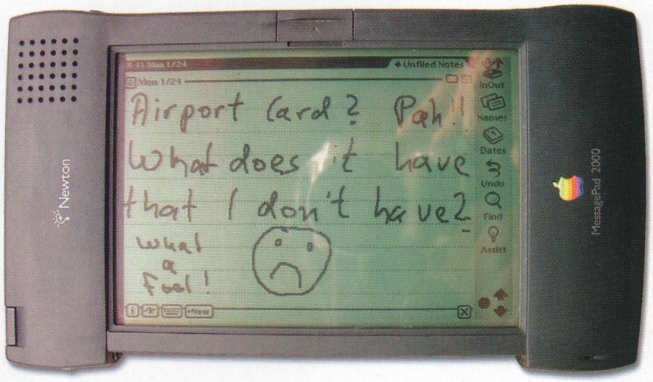
Жесткий диск объемом 20 Гб готов к хранению 100 тысяч фотографий или любых других файлов.

Apple Newton Message Pad

Яблочко в кармане

Кирилл Аврорин

Нельзя сказать, что все, чем занимался Стив Джобс и созданная им компания, превращалось в золото: несмотря на стабильное положение Apple в течение последних лет, неудачных проектов в ее биографии встречалось немало. Однако все, что выходило из-под пера «яблочников», оставляло яркий след в компьютерной истории.



Появившийся в 1993 году Apple Newton Message Pad был отнюдь не первым карманным компьютером. Японские компании Sharp, Sony, Casio и другие, всегда бывшие пионерами в области миниатюризации, давно предлагали состоятельным покупателям новомодные электронные записные книжки, полноценные портативные компьютеры и ноутбуки. Своих клиентов Apple, как всегда, взяла элегантностью и изяществом решения. Неважно, что Newton Message Pad был громоздким по сравнению с аналогами из Страны восходящего солнца и имел скромные технические характеристики: им просто было УДОБНО пользоваться.

Он одним из первых поддержал рукописный ввод стилусом — непременный атрибут всех современных КПК и коммуникаторов. И пусть выучить язык символов было тогда немногим проще, чем иностранный, зато выглядело это в то время не хуже фокусов Копперфильда. Разработанная специально для Message Pad операционная система Newton OS позаимствовала много идей и технологий из оригинальной Mac OS. В отличие от прочих систем, которые в то время использовались на КПК (их даже трудно было назвать операционными системами), она поддерживала мультизадачность, легко синхронизировалась с любыми настольными ОС (Windows тогда стояла вовсе не на 90% всех компьютеров), а разработчикам не было необходимости специально компилировать ПО: Newton OS делала это сама.

В комплекте с карманником шел целый пакет программного обеспечения. Помимо привычных органайзеров и текстовых редакторов покупатель получал веб-браузер, почтовый клиент, набор офисных утилит, а также отличный софт для работы с графикой. Этого обычного сполна хватало деловым людям, а обеспеченные студенты-энтузиасты при желании могли воспользоваться программами от сторонних разработчиков, которые стали появляться буквально с первых же недель продажи Newton Message Pad.

Акцент на состоятельности тогдашних покупателей новинки Apple сделан неслучайно: при цене свыше тысячи долларов массовым гаджетом ему стать было сложно. Наслышанные обо всех достоинствах Newton Message Pad, покупатели с невысоким и средним достатком приобретали подержанные или поврежденные КПК, а те, кто их продавал, шли в магазин и брали новую, более мощную и совершенную модель.

Трудно сказать, что именно стало причиной закрытия проекта Newton. К 1997 году его окончательно вытеснили с рынка новомодные Palm и КПК на основе Windows CE, которые кроме компактных размеров могли похвастаться недоработанными «операционками», софтом низкого качества и менее производительными компонентами. Чтобы просто уменьшить Newton в соответствии с тогдашними понятиями о компактности, потребовались бы немалые финансовые вложения, коих у Apple не нашлось. Впрочем, сегодня активно муссируются слухи о скором появлении новой линейки КПК от процветающей ныне компании. Возможно, тогда уже Palm и Microsoft потребуются немалые финансовые вложения, чтобы оправиться от мощного удара «яблочников». Что же до Newton Message Pad, то истинная причина его кончины навсегда останется под завесой корпоративной тайны. ■

Apple Newton Message Pad

NEWTONAPPLE

Процессор: 32-разрядный 162 МГц RISC-процессор
Память: 8 Мб ОЗУ, 8 Мб ПЗУ
Дисплей: 13x8.3 см (480x320dpi), 16 градаций серого
2 слота PC-card II
Работа от батарей: 24 ч
Возможность рукописного ввода
Вес: 590г

НЬЮТОН ВОЗВРАЩАЕТСЯ?

Другим не менее будоражащим общественность слухом является информация о возможном возобновлении производства КПК Apple. В Сети часто появляются фотографии якобы работающих устройств, но знатоки безошибочно определяют их как подделку. Официальной информации на этот счет слишком мало, особенно — конкретных данных о сроках выхода новинок, но никто все равно не отрицает подобную возможность, скорее, наоборот. Если КПК от Apple и появятся в ближайшее время, то выйдут они уже со специальной версией новейшей Max OS X.

РАЗБОРКИ НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ

Не первый год в Интернете бродят слухи о том, что Билл Гейтс заплатил Стиву Джобсу приличную сумму, чтобы тот снял с рынка Newton Message Pad и не выпускал новых моделей, что могло бы на корню убить Microsoft Mobile, к тому времени изобиловавшей недоработками. Но, конечно, отнести эту версию можно исключительно к разряду курьезов: ни одна фирма, особенно в цивилизованной Европе и США, не откажется от выпуска перспективного продукта. Если бы события происходили в России в середине 90-х, скорее всего, это была бы чистая правда.

ОТРЕЗОК «КАРМАННОЙ» ИСТОРИИ

1986 — Psion Organizer

По праву первым полноценным карманным компьютером считается именно эта модель от Psion. Это была не просто электронная записная книжка: помимо процессора, оперативной и постоянной памяти устройство имело собственную базу данных, встроенный язык программирования и возможность записи утилит. Дисплей был двухстрочный, как у любого современного калькулятора, но тогдашним энтузиастам этого вполне хватало.

1989 — Atari Portfolio

Сейчас конструкцию этой модели КПК назвали бы модным словом «фолдер», а тогда инженеры всемирно известной Atari всего лишь пытались скопировать дизайн обычных настольных ПК, к которым новинка была близка и по своей архитектуре. Кроме того, в качестве встроенной ОС выступала модифицированная версия DOS, в которой без особых проблем запускались обычные программы для настольных компьютеров. Ко всему прочему, Atari Portfolio предлагалась за довольно скромные для того времени $400.

1991 — Sharp PC-3000

Один из первых японских КПК выделялся не столько миниатюрными размерами (мягко говоря, ими он вообще не выделялся), сколько обилием различных функций, разъемов и аксессуаров (как фирменных, так и от других фирм-производителей). По своей архитектуре он несильно отличался от обычных IBM PC тех лет, хотя имел куда более скромные характеристики.

1993 — Apple Newton Message Pad

Если клавиатурных КПК в то время встречалось уже довольно много, то чистые «наладонники» были в новинку. К тому же, столь простые в использовании и функциональные, как Newton Message Pad.

1993 — Casio Cassiopeia 93

Cassiopeia нашла тысячи поклонников в период с 1993 по 2002 годы, когда ее модели считались одними из самых надежных, современных и удобных. Тогда же она заметно проигрывала Newton Message Pad, особенно в плане эргономики. К сожалению, сейчас выпуск КПК Casio также прекращен.

1997 — Psion Series 5

Сравниться с Apple по количеству адептов может, пожалуй, только английская компания Psion. Портативные компьютеры 5-й серии, куда входило несколько разных моделей, имели все необходимое для организации полноценного мобильного офиса: продвинутый браузер, почтовый клиент, мощные офисные утилиты, модем, диктофон, программы для работы с мультимедиа, а также розничную цену, заметно превышающую порог в $1000. Пользоваться всем этим богатством было не менее удобно, чем изящным «Ньютоном», что и привело к появлению десятков тысяч поклонников.

XS конфигурация

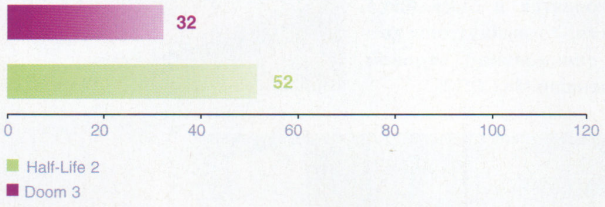
ЭКСПЕРТЫ ТЕСТОВОЙ ЛАБОРАТОРИИ XS MAGAZINE РЕКОМЕНДУЮТ **ДЕКАБРЬ 2005**

В этой рубрике мы ежемесячно демонстрируем оптимальную, на наш взгляд, конфигурацию компьютеров разных ценовых категорий. Почти каждую неделю имеют место снижения цен, спровоцированные как производителями, так и поставщиками, поэтому за месяц спецификации даже недорогого ПК могут заметно поменяться. Мы также не стали отталкиваться от «круглых» в 500 или 1500 долларов, уделив большее внимание соотношению цена/производительность.

До апгрейда осталось: 12 мес. — $614

Тип	Модель	Цена
Корпус	INWIN S523 300W	$57
Материнская плата	EliteGroup NFORCE4-A	$70
Память	2xHYUNDAI DDR DIMM 256 Мб PC-3200	$50
Процессор/кулер	AMD SEMPRON 3000+ BOX Socket 754	$93
Видеокарта	PCI-E GeForce 6600LE	$91
Жесткий диск	Maxtor DiamondMax Plus 9 80 Гб SATA50	$63
Аудиокарта	Интегрированная в материнскую плату	n/a
Привод	AOpen COM5232	$31
Монитор	NEC MultiSync FE770 (CRT)	$136
Колонки	Defender SPK 280	$9
Клавиатура	Microsoft Basic Keyboard	$10
Мышь	A4-Tech Optical Wheel Mouse OP-620	$4

Примерная производительность

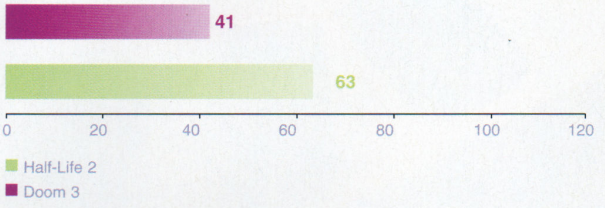


Желающим приобрести недорогой компьютер повезло больше всех: небольшое подешевление бюджетных AMD Sempron 64 позволило увеличить рейтинг процессора до 3000+. Не секрет, что революционного прорыва производительности от этого ожидать не стоит, но пара-тройка FPS в свежевышедшем Quake 4 никому еще не мешала.

До апгрейда осталось: 1.5 года — $1003

Тип	Модель	Цена
Корпус	Foxconn TPS230	$74
Материнская плата	EliteGroup 945P-A/L1000	$105
Память	2xHYUNDAI DDR-II 256 Mb PC-4200	$50
Процессор/кулер	Intel Pentium 4 530/J 3.0 ГГц BOX LGA775	$202
Видеокарта	Sapphire ATI RADEON X700 Pro	$134
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.7 160 Гб	$84
Аудиокарта	Интегрированная в материнскую плату	n/a
Привод	SONY CRX-320E	$33
Монитор	ViewSonic G90f+B 19" (CRT)	$261
Колонки	Sven SPS611	$29
Клавиатура	Genius Comfy KB-19e Ergo	$16
Мышь	Logitech UltraX Optical Mouse M-BT85	$15

Примерная производительность

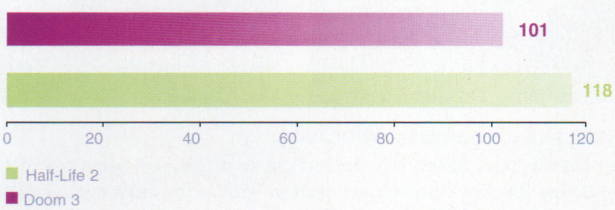


Осенний рост цен стабилизировался, и снова появилась возможность в тысячу долларов уложить не только достойный игровой ПК, но и снабдить его 160-гигабайтным винчестером. В остальном же все пока осталось на местах, разве что можно отметить тенденцию к снижению цен на оперативную память.

До апгрейда осталось: 2.5 года — $1700

Тип	Модель	Цена
Корпус	ASUS ASCOT 6AR2/420 ATX 420W	$96
Материнская плата	ABIT AN8	$132
Память	2xHYUNDAI DDR DIMM 512 Мб PC-3200	$100
Процессор/кулер	AMD ATHLON-64 3200+ BOX Socket 939	$212
Видеокарта	GeForce 7800GT	$470
Жесткий диск	Western Digital 2000JB 200 Гб	$93
Аудиокарта	Creative Audigy2 ZS SB0350	$64
Привод	NEC ND-3550A	$54
Монитор	Acer AL1914sm	$354
Колонки	Creative Inspire 2.1 T3000	$50
Клавиатура	BTC 6200C Slim	$20
Мышь	Logitech MX518	$55

Примерная производительность

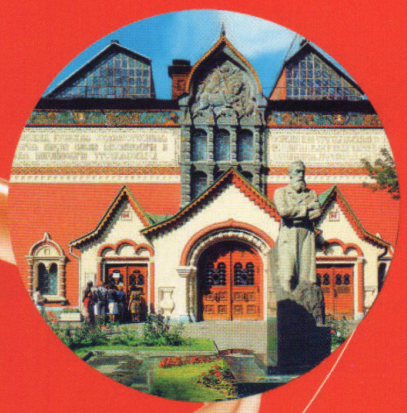


Помимо более мощного системного блока (на некоторое время 420 Вт ASUS ASCOT'ы пропали из продажи, но сейчас, видимо, прошли массовые поставки) топовая модель получила более скоростной и функциональный оптический привод. Под «шумок» недорогому ОЗУ стоит прикупить еще 512 Мб планку, если у вас есть лишние $50.

1 www.soyuz.ru

первый медиагипермаркет

4 этажа 3 000 кв. м. 150 000 наименований



новый объект ЗОЛОТОГО КОЛЬЦА Москвы

СОЮЗ НА ПЯТНИЦКОЙ

ул. Пятницкая, д. 29, тел.589-15-51

м. Новокузнецкая - Третьяковская

Nokia 6101

Легок в общении

$300

На заметку

Диапазон: GSM 900/1800/1900
Память: 3 Мб
Экран: 640x480 точек, 65 тыс. цветов
Дополнительно: камера 0.3 Мпикс, EDGE, WAP, GPRS, Push-To-Talk, FM-радио
Разговор/ожидание: до 4 ч/до 350 ч
Размеры и вес: 85x45x24 мм, 97 г

НИЧЕГО НЕ ВИЖУ

Иногда упорство производителей, аккуратно переносящих какой-то недостаток из устройства в устройство, поражает. К таким относится и отображение фотографии звонящего на внешнем дисплее, выводящейся на треть всей площади дисплея. И без того маленький экран демонстрирует вам разноцветное нечто, узнать в котором своего друга или подругу практически невозможно. Но поскольку это замечание относится к разряду мелких придирок, будем считать, что это просто у темпераментных финских парней зрение лучше, чем у их южных соседей.

Новая «раскладушка» от Nokia — аппарат странный вдвойне. Во-первых, финский концерн по-прежнему отдает предпочтение стандартному форм-фактору, лишь изредка выбрасывая на рынок отличные от «кирпичей» варианты корпуса. Во-вторых, при стоимости в 300 долларов и наличии всего богатства коммуникаций, включая относительно свежие EDGE и Push-To-Talk (PTT), не положить в «копилку» несчастный Bluetooth — настоящее преступление. Корейские коллеги такие наборы продают по цене на сотню ниже, держа в голове конкурентоспособность своих устройств. Не надо долго биться головой об стену, чтобы понять тонкий расчет Nokia на бренд. Те, кто предпочитает стабильность, доступность аксессуаров и прочие радости жизни, сопровождающие производителей, чья доля рынка составляет не один десяток процентов, вряд ли обратят внимание

По набору функций этот телефон идентичен своему предшественнику Nokia 6170, пользующемуся немалой популярностью среди покупателей.

на стоимость. Да и, по сути, ругать Nokia 6101 больше особо не за что. Налицо — традиционно высокое качество исполнения, да еще к тому же с прекрасной локализацией.

По набору функций этот телефон идентичен своему предшественнику Nokia 6170, пользующемуся немалой популярностью среди покупателей. Здесь есть все, что необходимо для комфортного общения: прекрасное качество связи, технология Smart Messaging, позволяющая обмениваться мелодиями и картинками с совместимыми аппаратами, пока что экзотический PTT и рассылка «мгновенных» сообщений, выскакивающих на экране получателя без последующего сохранения в памяти. Ко всему этому добавьте отличного качества дисплей и качественный материал корпуса и получите в целом весьма приличное создание.

FM-радио и проводная гарнитура, идущая в комплекте, отдельного журнального места не заслуживают — к их наличию поклонники лапландских телефонов привыкли давно. Чего действительно не хватает в коробке, так это дата-кабеля, позволяющего избежать капризов инфракрасного порта. Но здесь стоит снова вспомнить про ценовую политику и перекреститься — добавь Nokia лишний проводок или, упаси боже, Bluetooth, 6101 сразу бы перешла в категорию «Бизнес» и вам было бы проще застрелиться, чем купить имиджевую игрушку. К тому же те, кто чаще звонит, чем пытается грызть прошивку телефона или до бесконечности обновлять контактную информацию, отсутствие вышеупомянутых коммуникационных «фич» не заметят вовсе. Как средство связи Nokia 6101 практически безупречен и в качестве компенсации за функциональные «дыры» максимально облегчает общение с собой, позволяя назначить голосовые команды едва ли не на каждый пункт в меню, не говоря уже о номерах из телефонной книги. А на слегка завышенную цену можно закрыть глаза ради надежности и громкого имени. ■

XS ВЕРДИКТ

Один из тех редких случаев, когда ложка дегтя не портит основного содержимого бочки.

ОЦЕНКА: ★★★★☆

Siemens C75

Последний из арийцев

$170

На заметку

Диапазон: GSM 900/1800/1900
Память: 10 Мб
Экран: TFT-дисплей, 65 тыс.цветов, 132x176 точек
Дополнительно: камера 1.3 Мпикс, WAP, GPRS, IrDA, Bluetooth
Разговор/ожидание: до 3 ч/до 200 ч
Размеры и вес: 103x44x17 мм, 85 г

НЕМЦЫ ПРОТИВ ФИННОВ

Чтобы окончательно добить тему сравнения C75 с Nokia 6101, заглянем в «шапку»: более качественная камера, наличие Bluetooth, большее количество памяти и вдвое меньшая цена. Козыри финнов в виде поддержки мало популярных в России технологий EDGE и Push-To-Talk для большинства покупателей окажутся за пределами понимания. Для полного счастья «прощальному» телефону Siemens не хватает только FM-радио с гарнитурой в коробке. Но за такие деньги желать всего и сразу было бы глупо.

Заводы и подразделения продают не от хорошей жизни, и продажа мобильного отдела Siemens не стала исключением. Последние модели немецкого производителя вызывали в основном обильное слюноотделение у критиков и противоречивые отзывы покупателей. C75, являющийся, к счастью, одним из последних телефонов, не успевших сменить логотип с Siemens на BenQ, установившиеся традиции «качества» соблюдать никак не хочет. Если хотите, это — едва ли не основной претендент на должность народного кумира, которую некогда занимал бюджетный C35.

Аналогично расположившейся неподалеку Nokia 6101, Siemens C75 полностью повторяет одного из своих предшественников. В данном случае это модель CX70, от которой «последний из арийцев» отличается лишь слегка подправленным ПО. Окончательно распрощавшись с фирменным овальным дизайном, ставшим для многих основной причиной отказа от покупки дойче телефонов, Siemens «одела» C75 в корпус, больше подходящий для деловой ниши. В сочетании с прекрасным качеством дисплея, покрытым отражающим антибликовым слоем, данный аппарат становится на голову выше своих коллег по бюджетному рынку в плане экстерьера.

Если хотите, это — едва ли не основной претендент на должность народного кумира, которую некогда занимал бюджетный C35.

Продолжая слегка неполиткорректное сравнение C75 с Nokia 6101, можно заметить еще пару аналогий. Как и финские инженеры, проектировщики Siemens решили дать свободу собственной фантазии и сделали свою схему вывода фотографии звонящего — во время звонка картинка заменяет высвечивающийся номер абонента спустя несколько секунд. Иными словами, если вы забыли физиономию приятеля, придется долго извиняться и задавать наводящие вопросы, рискуя вызвать недоумение собеседника. Еще одну параллель с 6101 (на сей раз со знаком «плюс») можно провести и в комфортной работе с сообщениями. Вместо неудобного скроллинга в Siemens C75 предусмотрено постраничное отображение ваших опусов без дополнительной возни с контекстными меню, а в качестве бонуса — изменение размера шрифта при просмотре текста.

До чего же не догадались северные конкуренты Siemens, так это до мультяшного помощника, вежливо раздающего подсказки наподобие глазастой скрепки в MS Word. Помимо него ваше общение с C75 облегчит и крайне полезная утилита, позволяющая управлять папками телефона и их содержимым. Увы, столь очевидная «мелочь» почему-то старательно обходится многими производителями, часто обременяющими своих покупателей установкой на компьютер специализированных программ просмотра внутренностей «мобильника». И на этом фоне уход Siemens с рынка сотовых телефонов смотрится еще красивее. ■

XS ВЕРДИКТ

Если у Siemens C75 и есть недостатки, то о них говорить не хочется.

ОЦЕНКА: ★★★★☆

Qtek 8300

Торнадо в коробке

ВЫБОР РЕДАКЦИИ XS MAGAZINE 2005

$550

На заметку

Стандарт: GSM 850/900/1800/1900
Операционная система: Windows Mobile 5.0 for Smartphone
Процессор: Texas Instruments OMAP850 200 МГц
Память: 64 Мб ПЗУ (50 доступно), слот расширения miniSD
Экран сенсорный: 240x320 точек, 65 тыс. цветов
Дополнительно: Bluetooth 1.2, GPRS, EDGE, Wi-Fi, батарея 1150 мА*ч, камера 1.3 Мпикс, MP3-плеер (опционально)
Разговор/ожидание: до 5 ч/до 240 ч
Размеры и вес: 109x47x18 мм, 116 г

МУЗЫКА СКВОЗЬ СЛЕЗЫ

Наличие дополнительных клавиш для проигрывания музыки — не более чем дань моде. Возможности операционной системы позволяют прослушивать те же MP3-файлы и на бизнес-варианте Qtek 8300 с помощью обычного Windows Media Player. При этом вам не придется изворачиваться и пытаться ухватить телефон за зад покрепче, чтобы он не вывалился из руки, когда вы набираете SMS или номер абонента, которому собираетесь испортить настроение своим звонком. Да и идущей в комплекте карты miniSD хватит лишь на пару альбомов. Возможно, шестое поколение «ураганной» серии HTC и станет ближе к меломанам, но пока от такой заботы производителя гораздо больше проблем, чем удовольствия.

DD В последнее время стало модным выпускать несколько вариаций одной модели, одна из которых рассчитана на людей экономных или, будем еще более политкорректны, деловых, а другая — на молодежь. В первом случае все лишнее выбрасывается в ведро, а корпус делается в строгих оттенках. Во втором обязательно наличие MP3-плеера, расширенные возможности обработки изображений и раскрашенный в сногсшибательную палитру пластик. Qtek 8300 относится как раз к таким устройствам и в качестве альтернативы предлагает чуть измененную модификацию 8310, отличающуюся от бизнес-версии наличием дополнительных «музыкальных» кнопок. То, что при этом смартфон становится откровенно неудобным в использовании из-за «съезжающей» ближе к попе клавиатуры, никого не волнует.

Емкая батарея сносит все выходки дисплея и без особого труда выдерживает 2-3 дня активного использования.

Эту досадную особенность Qtek компенсировала отменной начинкой, аналога которой вы не найдете на рынке в ближайшие полгода как минимум. Пятое поколение платформ для смартфонов от тайваньского концерна HTC вышло удачным до слез. Инженеры High Tech Computer не только уменьшили линейные размеры своих устройств, но и напичкали их всеми доступными на сегодняшний день стандартами связи, снабдив до кучи платформу HTC Tornado, на которой построен Qtek 8300, прекрасным QVGA экраном. Единственное, с чем откровенно промахнулись дизайнеры компании, — слот для карт памяти, находящийся под батареей аккумулятора. Разработчики за вас решили, что часто менять «флешки» вы будете не чаще, чем перетыкать сим-карты, посему лишние дырки в корпусе делать не стали. Отчасти они правы — большинство пользователей тревожит карты памяти раз в полгода. Посему вышеупомянутый недостаток проектирования можно смело отнести к разряду мелких придирок. Тем более что в остальном 8300 практически безупречен.

Экран, имеющий нестандартное для смартфонов разрешение, одинаково хорошо показывает картинку под любыми углами, емкая батарея сносит все выходки дисплея и без особого труда выдерживает 2-3 дня активного использования, встроенный модуль Bluetooth позволяет не ограничивать себя в свободе, а расположившийся рядом с ним Wi-Fi и вовсе пока что является чем-то из ряда вон среди аналогичных устройств. В качестве отдельного пункта в графе «чтоб было» — средней паршивости камера и программа для работы с приложениями, написанными на J2ME, традиционно не поддерживающая Java 3D. Всему этому не хватает только сенсорного экрана, но им пока что могут похвастаться редкие коллеги 8300. ■

XS ВЕРДИКТ

Смартфон для практичных и одновременно очень музыкальных людей.

ОЦЕНКА: ★★★★☆

BenQ P50

Медвежонок

$800

На заметку

Стандарт: GSM 850/900/1800/1900
Операционная система: Windows Mobile 2003 SE Phone Edition
Процессор: Intel xScale PXA270 416 МГц
Память: 64 Мб ПЗУ (57.5 Мб доступно), 13.5 Мб ОЗУ, слот расширения SD/MMC/SDIO
Экран: 240x320 точек, 65 тыс. цветов
Дополнительно: IrDA, Bluetooth 1.1, Wi-Fi, GPRS, батарея 1250 мА*ч, камера 1.3 Мпикс, USB-host
Разговор/ожидание: до 5 ч/до 120 ч
Размеры и вес: 125x60x20 мм, 180 г

ДЛЯ ГАЛОЧКИ

Несмотря на общую усредненность характеристик, у P50 есть свои «изюминки». Одной из них является приложение Java Manager, позволяющее запускать программы, написанные на J2ME. Правда, практической пользы от этого минимум — установить что-либо локально невозможно, а поддержка 3D Java отсутствует как класс. Найти применение Java Manager вы сможете только если в вашей жизни появится «труба» с выходом в Интернет и приличной подборкой соответствующих игр и утилит. Но даже тут предпочтительнее будет воспользоваться программами для Windows Mobile 2003, каковых за годы существования системы набралось предостаточно и на все случаи жизни.

Модель впервые появилась на людях в прошлом году на выставке CeBIT под логотипом BenQ. Рекламные буклеты демонстрировали коммуникатор, на экране которого красовался интерфейс Symbian — ни о каком Windows Mobile речи тогда не шло. За прошедшее время аппарат сменил ОС, имя производителя (для западного региона), пережил несколько переносов даты выхода, но все же доехал до конечного покупателя.

Внешне BenQ P50 сильно напоминает своего коллегу HP hw6515: схожие размеры, аналогичная клавиатура под экраном и однотонный серебристый корпус, нисколько не выделяющийся на полке магазина. Зато внутри пластиковой коробочки, своими пропорциями больше похожей на обычный домашний телефон, можно найти практически все за исключением модуля GPS, слота Compact Flash и тостера, который в условиях непрерывной работы пришелся бы очень кстати.

Похоже, вся концепция устройства нацелена на его использование в качестве любимой игрушки.

Внешняя клавиатура впечатлений от начинки не портит нисколько. С ее помощью при желании можно писать целые сочинения и набирать номера телефонов, держа коммуникатор в одной руке. Прозрачно намекая на свою универсальность, P50 даже позволяет использовать себя в качестве универсального пульта ДУ — для этих целей в комплект предустановленного ПО разработчики добавили программу Universal Remcon. Похоже, вся концепция устройства нацелена на его использование в качестве любимой игрушки. В конце концов, и у взрослых должны быть свои «плюшевые медведи» из пластика с голосовым управлением, встроенной камерой и поддержкой файлов караоке.

В этом плане P50 близок к идеалу. Все вышеперечисленные особенности ему присущи и реализованы на вполне приемлемом уровне. Фотоаппарат, выдающий крайне средние по качеству снимки, компенсирует свою «слепоту» плавными видеороликами в формате MPEG4. Поддержка расширения KAR идет приятным бонусом к целому списку форматов, среди которых есть и так называемый extensible music format (MXMF), и MMF, и более привычные среднестатистическому пользователю WAV и MP3. Завершает вкусный перечень наличие разъема mini-USB, расширяющего поле для экспериментов тем, кто привык выжимать максимум даже из дешевых китайских будильников.

Впрочем, если у вас уже есть карманный друг, менять его на P50 смысла не имеет. Рынок коммуникаторов, постепенно заполняющийся все новыми моделями, пока что держится очень узких рамок, в которые помещается весь его скудный ассортимент. И «пятидесятый» BenQ не выбивается за них ни на миллиметр, в чем-то даже уступая соплеменникам. Возможно, чуть позже тайваньские программисты выпустят для P50 обновление до Windows Mobile 5.0, которое исправит мелкие эргономические недочеты коммуникатора и добавит «веса» всему устройству в целом. Но пока что на эту тему разговоров не ведется вовсе. ■

XS ВЕРДИКТ

Первая попытка BenQ выпустить коммуникатор на основе Pocket PC, назвать которую «блином» не поворачивается язык.

ОЦЕНКА: ★★★★☆

Mobile Games

Игры для мобильных телефонов
Ведущий рубрики: Дмитрий Чернов

Обратите внимание на изменение условий заказа игр. Теперь для прибретения игры необходимо отправить SMS с указанным кодом на указанный под ним же номер. После этого с вашего счета будет списана соответствующая сумма, вы получите ссылку для скачивания игры. Убедитесь, что на вашем телефоне правильно настроен WAP. Мы приводим только основные модели телефонов. Полный список моделей, на которых пойдет та или иная игра, можно посмотреть на сайте www.playmobile.ru.

Chess Conquest

Жанр: Strategy **Разработчик:** Triacom Entertainment
Сайт: www.triacom-entertainment.de/en/index.htm **Размер:** 65 Кб

$3

Код для закачки: 974356200748
Номер: 2333

Для телефонов: Motorola A830, E398, T720i, V220, V300, V400, V500, V600, V80; Nokia 3100, 3220, 3300, 3600, 5100, 6200, 6600, 7200, 7250i, 7610, N-Gage; Samsung D100, D410, E100, E400, E700, E810, P400, S100, S200, X400, X450, Z100; Siemens C65, CX65, M65, S65; Sony Ericsson K500i, K700i, P800, P910i, S700i, T610, T630, Z1010, Z500i, Z600

Не спешите закрывать страницу, обвиняя редакцию в кретинизме — не будь в Chess Conquest чего-то особенного, она бы не появилась здесь ни при каком раскладе. Про обычные шахматы рассказано уже столько, что ближайшее тысячелетие можно вообще забыть об их существовании в качестве предмета для рецензий. Но получившееся у Triacom Entertainment заслуживает отдельного внимания.

Несмотря на то что сами шахматы в Chess Conquest присутствуют как неотъемлемая составляющая, играть в них не столь скучно, как это обычно кажется большинству обывателей. Партии здесь играют роль самого настоящего поля битвы и сильно напоминают сражения из гексагональных воргеймов, в которые кто-то взял и с дуру добавил шахматные правила. Каждый раз вы начинаете партию с разным количеством фигур и произвольной расстановкой, но цель остается та же — поставить «мат» королю противника.

Надо всем этим висит одноклеточный сюжет про оккупированное королевство, которое неплохо бы на досуге освободить от захватчиков. Для пущей маскировки черно-бело-клетчатого наследия фигуры заменены на соответствующие виды войск, отличающиеся в зависимости от выбранной нации. При желании всегда можно одним нажатием вернуть привычные изображения, знакомые по задачкам с последних страниц вечерних газет. Однако в целях сохранения аутентичности и желания продолжить знакомство с Chess Conquest лучше выбросить это стремление из головы. ■

XS ВЕРДИКТ

Шахматы с «изюминкой» для тех, кому не светит титул Каспарова.

ОЦЕНКА: ★★★★☆

Zoo Tycoon 2

Жанр: Strategy **Разработчик:** In-Fusio
Сайт: www.in-fusio.com **Размер:** 150 Кб

$5

ВЫБОР РЕДАКЦИИ XS MAGAZINE

Код для закачки: 979911900748
Номер: 2555

Для телефонов: Motorola C380, C650, E398, V180, V220, V300, V500, V535, V600, V620; Nokia 3100, 3220, 5140, 6100, 6260, 6610, 7210, 7260; Samsung E310, E630, E700, E710, E800, X100, X450, X600; Siemens C65, CX65, M65, S65, SL65; Sony Ericsson K500, K700i, T610, T630, Z1010, Z600

В каждом языке есть свои особенности, наиболее метко отражающие суть того, что хочет сказать оратор. В данном случае для краткой характеристики Zoo Tycoon 2 нельзя придумать ничего лучше «The best mobile game money can buy». За несчастные пять долларов вы получите самый настоящий симулятор зоопарка, являющийся одноименной проекцией виртуального зверинца от Microsoft Games, где количество операций, которые можно проделать с обитателями вольеров и самими клетками, зашкаливает за рамки приличия. На этом фоне недавний «Магнат Пиццы» выглядит сущим младенцем, 24 часа в сутки высасывающим питательную глюкозу из карамелек.

Следуя канонам жанра, вы начинаете с пары вольеров, обнесенных картонной оградой, а заканчиваете огромным парком с экзотическими животными. Чтобы достичь каких-либо высот, придется изрядно повозиться с капризной фауной, вечно голодной и недовольной содержанием. Одним будет не хватать витаминов, другим не понравится интерьер их обиталища, третьим потребуется повышенное внимание. Как следствие — постоянно кончающиеся деньги и убегающие в сторону выхода посетители, оплеванные взбесившимися попугаями. Всей этой возни с четвероногими вам хватит на ближайшую неделю как минимум, после которой вы будете четко знать, чем бенгальский тигр отличается от крокодила и что предпочитают на завтрак носороги. ■

XS ВЕРДИКТ

Французы в таких случаях говорят «Charmant!» и падают в обморок.

ОЦЕНКА: ★★★★☆

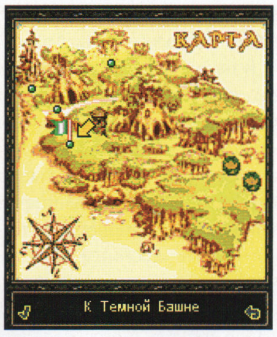
Аллоды: Ярость Магов

$3

Жанр: RPG
Разработчик: Nival
Сайт: www.nival.com
Размер: 400 Кб

Новая игра
Код для закачки: 982438300748
Номер: 2333

Для телефонов: Nokia 3230, 3600, 6260, 6600, 6670, 7610, 7650, N-Gage, N70, N91; Samsung D410, D500; Sendo X; Siemens CX65, M65, M75, S65, SK65, SX1; Sony Ericsson F500, K500, K600, K700i, V800, Z1010



Для тех, кто не первый год тратит свободное время на электронные развлечения, название «Аллоды: Ярость Магов» будет аналогично «Аллоды: Аллоды» и прочему невероятно масляному маслу, поскольку Rage of Mages — это английское название отечественного блокбастера, под которым игра вышла за пределами России. Видимо, Nival было лень придумывать что-то новое, да и о первых «Аллодах» сегодня помнят в основном фанаты.

«Карманная» же версия придется по вкусу не только тем, кто знает здешних белок в лицо. Скорее, «Ярость Магов» можно отнести к этакому «тизеру», засасывающему без остатка. Дизайнеры «Нивала» умудрились запихать в узкие рамки телефона практически все, чем мог похвастаться оригинал, включая мультиплеер по Bluetooth. Не говоря уж о прочих вкусностях вроде 5 магических стихий, нескольких типах оружия и солидном времени прохождения, рассчитанном аж на 12 часов.

Здесь вы будете бродить в компании 4 головорезов, отличающихся навыками: рыцарь стучит кулаком по головам, лучница колется стрелами, лекарь поливает спутников опытными образцами медикаментов, а маг показывает бодрящие фокусы. Но самое интересное в «Ярости Магов» — вовсе не пресловутое деление на классы, а пошаговый режим, превращающий прирожденный «ролевик» в стратегию. Браво! Возможно, «Нивалу» стоит всерьез задуматься о смене ориентации на «карманные» развлечения.■

XS ВЕРДИКТ

Практически безупречная ролевая стратегия в позабытом мире Аллодов.

ОЦЕНКА: ★★★★☆

Алеша Попович и Тугарин Змей

$3

Жанр: Action **Разработчик:** QPlaze
Сайт: www.qplaze.com/rus **Размер:** 160 Кб

Код для закачки: 982236700748
Номер: 2333

Для телефонов: LG C1100, F1200, F2100, G5400, G7050, G7100; Motorola C380, C650, E1000, E398, RAZR V3, V220, V300, V400, V500, V535, V600, V80; Nokia 2650, 3100, 3300, 3530, 5100, 6100, 6200, 6600, 6800, 7210, 7610, N-Gage; Samsung C100, C200, D500, E100, E300, E630, E700, E800, P400, X100, X600, Z100; Siemens C60, CX65, CX75, M65, S65, SL55, SX1; Sony Ericsson K500, K700i, K750, S700i, T610, T630, V800, Z1010, Z500, Z800

Константин Бронзит — этакий отечественный Уолт Дисней, который пока что только создал своего миккимауса, но уже успел собрать все мыслимые награды за свое творчество. Вслед за медалями и грамотами пришли слава и коммерческий успех, выражающийся в повсеместном эксплуатировании героев «Алеши Поповича». Даже российский фаст-фуд не удержался от соблазна сделать небольшой промоушен своей продукции с помощью игрушек и пуццлей, запихиваемых в кашу и блины с курицей. Дошла очередь и до мобильных телефонов, куда одноименный мультфильм перенесла студия QPlaze.

«Алеша Попович и Тугарин Змей» — типичная аркада с пузатым богатырем в качестве хедлайнера, конем Юлием в роли шута и справочной системы одновременно, а также целой кучей отморозков, норовящих укусить героя побольнее. Тугарин Змей оставлен на десерт, как злостный похититель любовницы Алеши — красавицы Любавы. Постепенно продвигаясь к месту заключения пассии, упитанный юноша раздает синяки попадающимся по дороге монголам, а те в свою очередь вежливо уступают дорогу, держась за распухший глаз. По пути приходится слушать монологи опостылевшего жеребца и собирать деревенское добро, которое Попович растерял еще в мультфильме. Так пройдут 15 прямых как извилины Алеши уровней. От Тугарина в частности и детища QPlaze в целом останутся одни воспоминания, а г-н Бронзит еще долго будет собирать дивиденды со своего таланта. ■

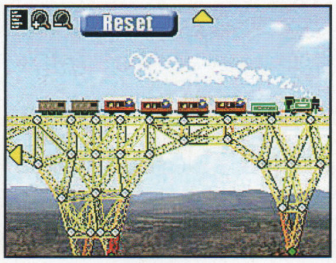
XS ВЕРДИКТ

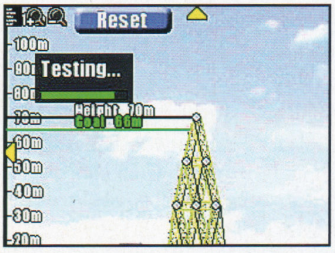
Богатырская аркада с куриными мозгами и лубочной внешностью.

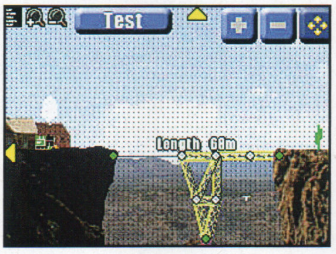
ОЦЕНКА: ★★★☆☆

Girders

Жанр: Puzzle
Платформа: Pocket PC
Разработчик: Smart Mobile Games
Где взять: www.luckia.com/cityangel_eng.htm
Цена полной версии: $10.95
Требования: Windows Mobile 2002/2003
Размер: 1.2 Мб







За дверью Smart Mobile Games скрывается всего лишь один человек — энтузиаст Том Купер, регулярно выпускающий технологически безобразные игры, компенсирующие недостаток исполнения внутренним содержанием, как правило, вторичным. Girders — как раз из числа таких проектов. Аккуратно слизывая идею Pontifex, игра предлагает нам стать на время инженерами-проектировщиками мостов и вертикальных ферменных конструкций.

В режиме Bridges мы выполняем задания ненасытного железнодорожного концерна, требующего прокладывать мосты через самые невообразимые пропасти, где в качестве опоры лишь пара крайних точек. Towers представляет несколько иной вид развлечений — строительство башен из того же материала. В обоих случаях в наличии имеется ограниченный набор балок и собственные мозги, без которых в Girders делать просто нечего. Используя эти ингредиенты, строим то, что от нас требуется, и жмем кнопку «Test».

Дальнейшие действия на экране покажут всю вашу бездарность — мост обязательно развалится под тяжестью проходящего по нему поезда, а башня превратится в груду обломков после малейшего дуновения ветра. Как результат — расстановка балок с нуля по более правдоподобному чертежу. Вы и не заметите, как отправите пару часов на помойку, пытаясь угодить дурацкому паровозу, раз за разом плюющему на все ваши старания. Впрочем, ничего другого от «кальки» Pontifex ждать и не стоило. ■

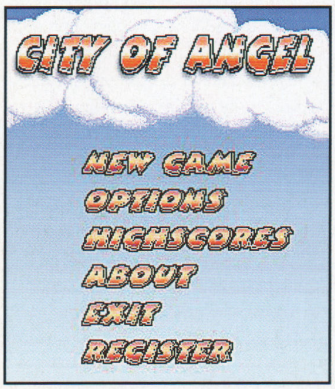
XS ВЕРДИКТ
Карманное руководство по строительству железнодорожных мостов и телебашен.
ОЦЕНКА: ★★★★☆

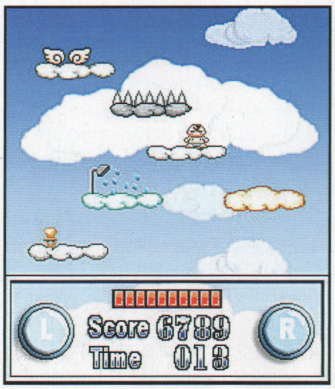
City of Angel

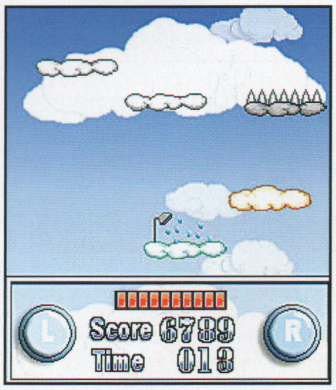
Жанр: Action
Платформа: Pocket PC
Разработчик: Luckia
Где взять: www.smartmobilegames.com
Цена полной версии: $14.95
Требования: Windows Mobile 2002/2003
Размер: 800 Кб

О том, что тайваньцы из Luckia делают игры для КПК и смартфонов, знают только их знакомые. Они же были единственными покупателями абсолютно кретинского квеста Avici Hell, который мы нарочно проигнорировали в прошлом месяце, дабы не вызвать у читателей справедливую истерику. Следующее творение Luckia оказалось немногим лучше истории про девочку, отправившуюся в китайский Ад на свидание с отцом. Но, по крайней мере, уровень удобоваримости City of Angel не болтается где-то между муравьиными ногами, как в прошлый раз.

Понять завязку City of Angel не так просто, как повествует трехстрочное вступление. Малыш Сет, будучи ангелом, свалился с неба, что никого на Олимпе не повергло в особый восторг. Чтобы старшие родственники не очень сердились, карапузу необходимо срочно залезть обратно, прыгая по облакам и поедая груши (а почему не лимоны, например?). Странность сценария в том, что никто, похоже, не собирается мешать возвращению: облака исправно поднимаются вверх, пытаясь помочь Сету, груш хватает, чтобы обожраться до конца жизни, и так далее. В то же самое время наверху постоянно идет гроза, и вход в Рай закрыт. В итоге несчастный сопляк вынужден грызть фрукты до посинения, пока природный катаклизм не сойдет на «нет», и небо не освободится от назойливых туч. Как скоро это произойдет, и случится ли вообще, узнать так и не удалось — малыш свалился на землю и, по всей видимости, разбился. На сей раз окончательно. ■





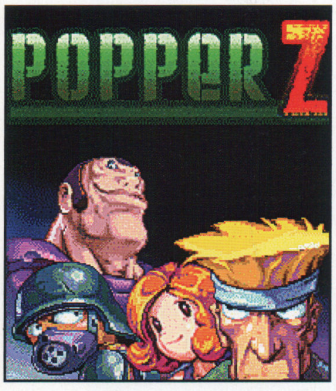


XS ВЕРДИКТ
Душещипательная история про детей, облака и груши.
ОЦЕНКА: ★★★☆☆

Благодарим компанию ASUS за предоставленный для рубрики КПК ASUS MyPal A620.

PopperZ

Жанр: Action
Платформа: Pocket PC
Разработчик: ManaSoft
Где взять: www.manaisoft.com/00products_sp_m.htm
Цена полной версии: $14.95
Требования: Windows Mobile 2003
Размер: 900 Кб



В этом году Bomberman, как и водопроводные братья Марио, отмечает юбилей. Ровно 20 лет назад на Nintendo Entertainment System вышла оригинальная игра про человечка, чьи бездонные карманы вмещали целый пакгауз с бомбами, которыми он щедро делился с окружающими. За прошедший срок детище Hudson успело наследить на всех платформах, включая мобильные телефоны, и PopperZ стоит в самом конце длиннющего списка клонов.

Как и недавний блокбастер поляков из Infinite Dreams — Explode Arena — детище шанхайской студии ManaSoft пытается высосать из одноклеточной идеи максимум витаминов. В PopperZ вы не просто разбрасываете бомбы под ногами неприятеля, а делаете это с целью предотвратить разработку хитрого оружия массового поражения. Вместо мутировавших жуков и червей местные груши околачивают нацисты со штыками и прочими болеутоляющими, а самыми оригинальными нововведениями являются возможность закапывать взрывчатку под землю и умение прятаться в кусты от проходящих мимо солдат.

В остальном это все те же незатейливые лабиринты, которые необходимо зачистить от постояльцев и не нарваться на тротил самому. Разве что, теперь вас не убьют при первой же встрече, а слегка пощекочут ножом из тех самых кустов, откуда вы только что вылезли. На серьезную переработку двадцатилетней концепции такое «богатство» свежих идей явно не тянет, но этого, собственно, и не требуется. ■

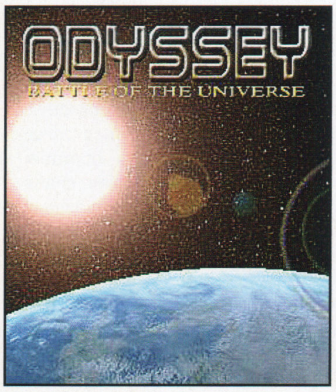
XS ВЕРДИКТ

Еще один превосходный клон Bomberman, который пока что не успел надоесть окончательно.

ОЦЕНКА: ★★★★☆

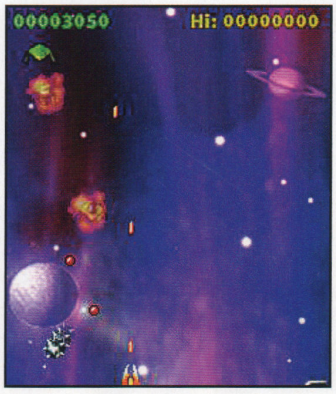
Odyssey: Battle of the Universe

Жанр: Action
Платформа: Pocket PC
Разработчик: AIM Productions
Где взять: www.aimproductions.be/ppc_freeodyssey.html
Цена полной версии: бесплатно
Требования: Windows Mobile 2002/2003
Размер: 4.2 Мб



Такие игры как Odyssey: Battle of Universe, должны быть бесплатными. Их разработка занимает не больше времени, чем установка на КПК, а удовольствие от игры сравнимо с монотонным пережевыванием бубльгума в очереди в кассу супермаркета. Единственным отличием Odyssey от других благотворительных проектов является повышенная сложность прохождения — вы успеете сорок раз забросить ее еще на первом уровне и столько же раз вернетесь обратно. Подобное сочетание часто называют неприличным словом replayability.

В отличие от общепризнанного фаворита «карманных» скроллшутеров, практически безупречной Sky Force, «Одиссея» вызывает двоякое впечатление. С одной стороны, найдется немного желающих, способных осилить 8 однообразных уровней, доверху напичканных врагами. С другой — подкупает цена и некоторая аддиктивность, вызванная в основном тотальным дефицитом качественных сайд-скроллеров на «наладонниках». Учитывая, что прошедший месяц оказался неприлично беден на релизы, образовавшийся излишек времени невольно приходится тратить на меньшее из зол, каковым и является Odyssey. Если, конечно, вы не предпочитаете динамичному истреблению космического металлолома вылизанные до блеска головоломки от Astraware или мостостроительный симулятор, расположившийся по соседству. В этом случае Battle of Universe, скорее всего, пройдет мимо вас. ■



XS ВЕРДИКТ

Так-себе-скроллшутер с идеальным сочетанием «цена-качество».

ОЦЕНКА: ★★★☆☆

Ministry
Rantology
Sanctuary

★★★★☆

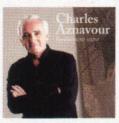
Шум и ярость

Greatest hits от индустриальной группы номер один наглядно доказывает, что сумасшедшая бензопила под названием Ministry не сбавляет оборотов. На Rantology можно найти все самые главные композиции Эла Йоргенсена и компании. Однако музыканты не пошли по стандартному пути, не стали включать только альбомные версии лучших песен. Вместо этого они ремикшировали старый материал, добавили несколько концертных треков и специально для этого диска записали абсолютно новую песню «Great Satan». Удивительно, но слушая даже совсем старые композиции, понимаешь, что Ministry по-прежнему звучат актуально и сохраняют статус самой стильной тяжелой группы. ***Илья Зинин***

Charles Aznavour
Insolitement Votre
EMI

★★★★½

Хороший повод приобщиться к прекрасному



Шарль Азнавур не нуждается в представлении, но, признайтесь, насколько хорошо вы знакомы с его творчеством? Осмелимся предположить, что не очень. В нашем быстром мире, где Editors сменяются Engineers, а The Strokes сменяются The Hives, теряется что-то незыблемое. Но если вы увидите Insolitement Votre в магазине среди всевозможных «депешмодов», купите и прикоснитесь к другой системе ценностей. В той, где не столько важно то, что поют, сколько то, как поют. Вслушайтесь в этот голос, уловите все его особенности, а потом представьте, что человеку, владеющему им — 80 лет. Сложно представить фонотеку, в которой такая пластинка может стать лишней. ***Иван Белявский***

«Люди в черном 3». Противостоять их обаянию и талантам могут только инопланетяне.

Depeche Mode
Playing The Angel
Sire/Reprise/Mute

★★★★☆

Возвращение к истокам

Depeche Mode, не нуждающиеся в представлении и не первый год грозящие распасться, окинули свое творческое наследие, сделали выводы и выдали альбом, которого от них никто не ждал. Пластинка звучит как Ultra, по песням напоминает Songs Of Faith And Devotion и впервые содержит несколько композиций, написанных самим Дэйвом Гэхэном. Получился дивный праздник, омраченный только одним обстоятельством: Depeche Mode сильно сдали в плане умения выдавать потрясающие мелодии — притягательных мотивов на альбоме куда меньше, чем было раньше. Но есть и удачные моменты: вокал Гора, гитарные боевики и интроспективные обволакивающие баллады. Одним словом, слабым альбом не назовешь при всем желании. Нужно всего лишь принять одну банальную истину: есть такое слово — «взросление». ***Иван Белявский***

Крым Фанданго!

Океан Ельзи
Gloria
Мистерия звука

★★★☆☆

Old School или малооправданный пафос

Забавно, что вокруг альбома Gloria, который очевидно слабее, чем предыдущие работы украинского коллектива, образовалось огромное количество шумихи в средствах массовой информации. За последние годы из коллектива, долгое время остававшегося аутсайдером, «Океан Ельзи» преобразился в превосходную группу, сжигающую на своем пути все залы. Но многочисленные изменения в составе, участие в политике и накатывающая слава сделали свое дело: «Океан Ельзи» записали альбом, который следовало бы назвать «Амбиции Славы Вакарчука». Желание вернуться в прошлое, сотворить пафосный стадионный рок-н-ролл старого образца затмило желание писать просто хорошие песни, и в итоге альбом сильно проигрывает трем ранее вышедшим дискам. ***Иван Белявский***

The Punkles
Punk!
Bitzcore

★★★☆☆

Субмарина желтая, потому что пиво

The Beatles — это такой международный Ленин: все никак его не похоронят. И поскольку тело не предано земле, то число поклонников держится на стабильном уровне, а число подражателей зашкаливает. За прошедшие почти полвека каверов на «Битлз» не делал только ленивый. The Punkles первыми стали выпускать пластинки с панк-переложением творчества Джона, Пола & Co, а их новый альбом — очередная оргия с каталогом идолов Британии. Выпущен Punk! крайне своевременно: в этом году исполняется 25 лет со дня гибели Джона Леннона. Говорить о музыке на данной пластинке даже странно. Представьте себе, что на «битлах» рваные джинсы, что они напились дешевого пива, забыли настроить гитары и оказались на сцене панк-клуба CBGB. Смешно, задорно и энергично. ***Илья Зинин***

Пурген
Реинкарнация
Мистерия звука

★★★☆☆

Панк для самых маленьких

Если вам когда-нибудь случится побывать на концерте «Пургена», вы наверняка подумаете, что попали на другую планету: такого количества немыслимых персонажей, наглядно подтверждающих фразу «панк не мертв, он просто так пахнет» больше не встретишь нигде. Если послушать «Реинкарнацию», феномен многолетней популярности «Пургена» останется по-прежнему непонятным. Тексты глупы и неубедительны, создается ощущение, будто их написали обнюхавшиеся клея подростки. То же самое можно сказать и про музыку — бестолковый и слишком прямолинейный даже для панка гитарный чес. Одним словом, как и полагается законами жанра, очередное надувательство. ***Илья Зинин***

Bon Jovi
Have a Nice Day
Island

★★☆☆☆

Для тех, кто не любит сюрпризов

Когда альбом начинается, и вы слышите прямую и в хорошем смысле тупую титульную песню, возникает ощущение, что сейчас вам по ушам проедут дюжиной рок-зонгов, под которые хорошо попрыгать на школьной дискотеке, да еще и стыдно не будет. Вот только все, что идет после заглавного трека, оказывается ярким примером того, как нужно записывать скучные альбомы. Излишняя прямота и бесхитростность, давно присущие Bon Jovi, на сей раз сочетаются с не до конца разработанными идеями. Из некоторых песен при желании можно было соорудить целые гимны, но не вышло, и теперь дискотека обойдется без Джона. ***Иван Белявский***

...на двоих один билет.

t.A.T.u.
Dangerous And Moving
Interscope

★★☆☆☆

В прошлое за славой

После разрыва с продюсером Шаповаловым и отказа от лесбийского имиджа девочки из t.A.T.u. столкнулись с серьезной проблемой — кроме вышеперечисленных «достоинств» у них мало что осталось. Даже их самые хитовые синглы при детальном разборе оказались, мягко говоря, пустоватыми, и не дающими должного эффекта, если их не вопить, стоя на крыше горящего грузовика. Ничего похожего на предыдущие блокбастеры на новом альбоме нет, зато есть тщетная попытка их повторить, традиционно оборачивающаяся провалом. Девочки поют настолько тускло, что даже запиханные тут и там гитары положение не спасают. Запоминаются только две песни, откровенно стремящиеся повторить главные хиты прошлого диска, — All About Us и Dangerous And Moving. Пресс-поддержка альбому не поможет и сомнительно, чтобы кто-то на Западе сейчас на него клюнул. Хотя посмотрим, что будет на родине. ***Иван Белявский***

Franz Ferdinand
You Could Have It So Much Better
With Franz Ferdinand
Domino/Союз

★★★★☆

Прощание с гаражом

Музыкальная общественность явила поразительное единодушие в оценках дебютного альбома шотландцев — Franz Ferdinand мгновенно стали одним из самых модных и востребованных коллективов планеты. Примирившая критиков и простых слушателей группа напомнала одновременно все лучшее из 60-х и 80-х годов и открывала движение «танцевального рока». На сей раз мнения разошлись: одни считают, что «Фердинандов» поразил «синдром второго альбома», другие — что пластинка хоть и слабее дебюта, все же не так неплоха. В пользу первого мнения — изменившееся звучание: Franz Ferdinand теперь играют «причесанную» и масштабную музыку, и от «гаражного» звука ничего не осталось. В пользу второго — аргумент, что все это «украшательство» пошло группе на пользу, позволило раскрыться. Как бы то ни было, на месте музыканты не остались, а значит, нет речи о спекуляции прежними заслугами, что уже само по себе хорошо. ***Иван Белявский***

В ожидании повестки из военкомата эти четверо просидели уже не одни штаны.

Shaggy
Clothes Drop
Geffen

★★★☆☆

Чтобы было весело

Псевдоним этого ямайского человека, занятого производством рэгги и дэнс-холла, переводится двояко: прилично — «Косматый» и неприлично — «Соблазнитель». Соответствуя второму значению сценического имени, Shaggy читает беззаботные «телеги» про жизнь на солнечном острове и легкомысленных девушек. Конечно, он этим занят не в одиночестве, а в компании товарищей различной известности, среди которых — Уилл из Black Eyed Peas. Ничего необычного, но объемная работа по созданию саундтрека к вечеринке «Тоска по купальникам» проведена достойно. Вот только реальных поп-хитов, каким был когда-то Angel, здесь нет. ***Иван Белявский***

Stereo MC's
Paradise
Graffity/Play It Again Sam

★★★★☆

Не фальшивые MC

Британский рэп — история отдельная. Он очень непохож на свой американский аналог, как правило более музыкален, а характерный акцент делает его очень узнаваемым. Если хотите понять британский рэп, послушайте The Streets, но лучше начните с классиков — Stereo MC's. Уже не один десяток лет они делают ладно скроенную музыку, которую интересно разбирать на кусочки и снова собирать в энергичные треки. Из-за этой энергетики многие до сих пор сомневаются, относятся ли Stereo MC's к рэпу или, скорее, к танцевальной музыке. Их новый альбом — привет всем, кто любит умную электронную музыку, замешанную на брейк-битовых ритмах. ***Иван Белявский***

Wovenhand
Consider the birds
Glitterhouse

★★★★★

Абсолютный минор

Wovenhand — проект Дэвида Юджина Эдвардса, экс-вокалиста американской инди-группы 16 Horsepower. Его новая пластинка продолжает традиции предыдущего коллектива — глубокая, проникновенная и одухотворенная музыка. Consider the birds — диск удивительной силы. Минималистичные аранжировки, аккуратные гитары, глубокие басы, странные атмосферные шумы и отстраненный, но в то же время удивительно эмоциональный голос Дэвида создают какое-то особое пространство, которое невозможно описать словами. Очень цельный альбом, находящийся вне временных и стилистических рамок. ***Илья Зинин***

ГЛАВНЫЕ КОНЦЕРТЫ

Ноябрь-декабрь'2005

Канун Нового года — мертвый сезон для промоутеров, поэтому многие масштабные события проходят в ноябре-начале декабря. Не станет исключением и этот год. Любителей тяжелой музыки ожидает концерт культовых индустриальщиков KMFDM (9 декабря, СДК МАИ), заслуженно считающихся основоположниками жанра наряду с Ministry, Skinny Puppy и Nine Inch Nails. Ведомая бессменным фронтменом Сашей Конецко группа не так давно уже была в Москве и задала такого жару, что очевидцы чуть не оглохли. В этот раз KMFDM презентуют новый альбом Hau Ruck. Так что барабанные перепонки любителей индастриала ожидает еще одно серьезное испытание. Не менее ярким событием в тяжелой музыке станет и приезд «вдумчивого» коллектива Tiamat (11 декабря, ДКГ), давно отошедшего от канонов жанра.

В этом году Москву посетит и Натали Имбрулия, которая отметится в Кремле 16 ноября. Скептики поговаривают, что обольстительная австралийка сильно сдала позиции. Так это или нет, можно будет убедиться воочию уже очень скоро. Не обойдется и без больших концертов отечественных рок-звезд: 9 ноября в Лужниках «Алиса» презентует новый альбом «Изгой», а «Неприкасаемые» отметят свое десятилетие 15 ноября в концертном комплексе «Олимпийский». Последние к юбилею разродятся новым альбомом «Третья чаша», а поздравить Гарика Сукачева сотоварищи придут коллеги по цеху — Шнур, Александр Ф. Скляр, Сергей Галанин и другие. Наконец, «ДДТ» дадут большой концерт в честь 25-летия группы, завершив им большой юбилейный тур, который приурочен к круглой дате и вышедшему минувшей весной альбому «Пропавший без вести».

Илья Зинин

До Рождества случается Хэллоуин и вот этот человек побывает в наших краях раньше Санта-Клауса...

iriver

Sweeter one

H10
[5Gb color]
Mini HDD
Русское меню
Диктофон
FM-приемник
Сенсорное управление

БОЛЬШЕ, >> ЧЕМ МУЗЫКА

www.iriverrussia.com

100

СКОРО НА ЭКРАНАХ

АРТУР ЦИЛЕНКО

А была ли девочка?

ИЛЛЮЗИЯ ПОЛЕТА
Flightplan

С 10 ноября

Режиссер: Роберт Швентке
Лица: Джоди Фостер, Шон Бин

О чем: В Flightplan Джоди Фостер играет взволнованную мать. Ей уже приходилось иметь дело с этой ролью, хотя бы в «Комнате страха», но на этот раз все более серьезно и гораздо менее очевидно. Нет дежурных бандитов, которые хотят убить маму с дочкой, нет и самой дочки. Вернее, она была, когда Джоди Фостер садилась с ней в самолет, но потом таинственным образом исчезла. Все пассажиры и экипаж в один голос твердят, что дочери на борту в глаза не видели, а у матери просто нервный срыв на почве недавней потери мужа. В причинах случившегося и предстоит разобраться бывшему агенту ФБР, астроному и просто умной женщине, которая начинает сама подозревать себя в некотором безумии.

Зачем смотреть: Интересная, хотя уже и набившая оскомину завязка обещает не менее увлекательное действие. Правда, обычно получается, что концовка совсем не соответствует общему настроению фильма и почти всегда разочаровывает — говорят, так случилось и на этот раз. С другой стороны, фильмы с Джоди Фостер выходят не каждый день и даже не каждый год, а она — сама по себе уже достаточный повод ознакомиться с «Иллюзией полета». Кроме разочаровывающего финала американскими критиками обещаны прекрасная режиссура, интригующая и напряженная атмосфера, талантливые актеры и невероятное операторское мастерство.

Кира Найтли доминирует.

ДОМИНО
Domino

С 24 ноября

Режиссер: Тони Скотт
Лица: Кира Найтли, Мина Сувари, Микки Рурк, Жаклин Биссе, Кристофер Уокен, Мэйси Грей, Люси Лью

О чем: Экранизация жизни знаменитой Домино Харви. Дочка богатого и влиятельного папы, красавица-модель, «лицо» компании Ford, успешная женщина внезапно решает расстаться со своим гламурным образом жизни, бросить все, что сковывало ее личность и стать наемной убийцей, «охотницей за головами». Женскую логику было сложно понять во все времена, но здесь — совсем крайний случай. Возможно, Тони Скотту и удалось сделать правильные шаги, которые помогут заглянуть в разум прекрасной Домино, но, судя по кассовому провалу, надежда минимальная.

Зачем смотреть: Совместная работа Тони Скотта и Ричарда Келли («Донни Дарко») интересна при любых обстоятельствах, не говоря уже впечатляющем подборе актеров и интереснейшем сюжетном фундаменте. Сложно представить, чем можно было испортить подобный «верняк», но кассовые сборы — самые низкие в карьерах чуть ли ни всех, принимавших участие в создании фильма. Мнение же самой Домино Харви, к сожалению, узнать не удастся — в июне этого года она была найдена в собственной ванне. Смерть, как констатировали врачи, наступила от случайной передозировки болеутоляющего.

ПЕРЕНОСЫ

Российские кинопрокатчики отличаются завидной непредсказуемостью. Никто не может объяснить, чем вызвано то или иное их решение, но одно известно наверняка — решения эти сказываются, в первую очередь, на зрителях. Человеческая логика неспособна ответить, зачем отменили прокат задумчивой комедии с Биллом Мюрреем «Утомленные морем» и по чьей прихоти пустили «Подземелье драконов 2», которое во всем цивилизованном мире выходит сразу на DVD. В таких условиях давать точные прогнозы насчет даты выхода определенного фильма бывает иногда весьма затруднительно. В доказательство тому — часть фильмов, о которых шла речь в прошлом кинообзоре, без объяснения причин перенесенных на ноябрь:

«СЛОМАННЫЕ ЦВЕТЫ»
(премьера 3 ноября)
Неторопливая комедия Джима Джармуша, в которой зрителю придется столкнуться с неторопливым лицом Билла Мюррея и актерским составом, неожиданно богатым на знаменитых в прошлом женщин.

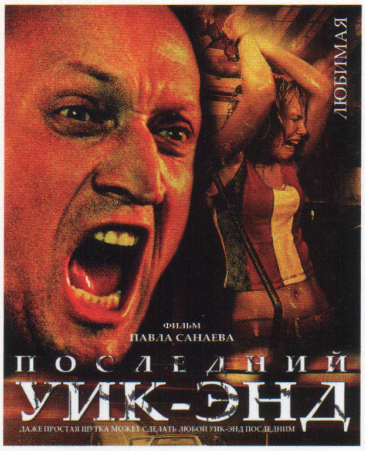
«ПРОДАВЩИЦА»
(премьера 24 ноября)
Почти авторская работа Стива Мартина, экранизация его романа с ним самим в главной роли. Но не ждите чего-то оригинального — фильм всего лишь про выбор между «богатым женихом» и «настоящей любовью».

«ГОЛ!» (премьера 24 ноября)
Экранизация «американской мечты» о бедном юноше, который любил футбол и упорно тренировался. Разумеется, ему воздалось сторицей, когда английский клуб «Ньюкасл» пригласил молодого человека выступать за них.

Впрочем, главная тайна российского кинопроката этого года до сих пор покрыта мраком: когда выйдет Бумер 2, не знает никто.

СКОРО НА ЭКРАНАХ

АРТУР ЦИЛЕНКО



ПОСЛЕДНИЙ УИК-ЭНД

С 10 ноября

Режиссер: Павел Санаев
Лица: Иван Стебунов, Татьяна Арнтгольц, Гоша Куценко

О чем: «Первый российский молодежный триллер» рассказывает историю подростков, ставших свидетелями и невольными виновниками смерти своего товарища. Решив избавиться от тела, молодые люди сталкиваются с многочисленными проблемами морали, которые спокойно отметают в сторону. В итоге череда неверных выборов приводит к тому, что в опасности оказываются жизни людей, ставших жертвой случайных обстоятельств, в народе зовущихся «судьбой».

Зачем смотреть: Полнометражный дебют Павла Санаева интересен, прежде всего, как авторская работа. Ведь именно этот человек подарил россиянам шутки всех частей «Очень страшного кино» и язык, на котором разговаривают в фильме «Джей и молчаливый Боб наносят ответный удар». Знакомые с переводческой деятельностью Санаева в лишних комментариях не нуждаются, а всех остальных в кинотеатры призваны заманить Гоша Куценко, появляющийся в паре кадров, но светящийся гладкой головой на всех рекламных плакатах, и Дмитрий «Гоблин» Пучков, задействованный в виде голоса, переводящего фильм, который смотрят в одном из эпизодов главные герои. Небогато, конечно, но наш зритель пойдет на что угодно «в переводе «Гоблина», да еще и с Куценко «в главной роли». Интересен эксперимент с освещением всего процесса создания фильма — от начала до конца — в Интернете. Но о том, что такой проводился вообще, знает лишь сотня человек, посещавших соответствующий сайт. Скорее всего, этих людей не хватит, чтобы заполнить даже средний кинотеатр на один сеанс.

ПОДАЛЬШЕ ОТ ТЕБЯ
In her shoes

С 10 ноября

Режиссер: Кертис Хэнсон
Лица: Кэмерон Диаз, Тони Коллетт, Ширли Маклейн

О чем: Между двумя сестрами, старшей (аккуратная и правильная) и младшей (безответственная и легкомысленная), назревает конфликт: первая обнаруживает своего бойфренда в постели второй. Изгнанной из дома малолетке (Кэмерон Диаз) приходится жить в университетской библиотеке и раздумывать о жизни, пока не появляется бабушка, о существовании которой не подозревали ни актеры на экране, ни люди в зрительном зале. А кто как не бабушка с традиционными пирожками и мудростью лет сможет разрешить любой конфликт и довести до хеппи-энда?

Променять одну из них на другую мог только слепоглухонемой, и то с большого бодуна.

Зачем смотреть: Хоть Кэмерон Диаз и выглядит одинаково глупо во всех комедиях, смотреть на нее приятно. Фильмы эти действуют успокаивающе и создают некое ощущение, что жить — хорошо. Однако в данном случае что-то пошло не так: контраст с великолепной актрисой Тони Коллетт оказался слишком очевиден, да и сам фильм вышел недостаточно хорошим. На профессиональную критику зрители уже привыкли не обращать внимания, но когда рекламный ролик, завлекающий в кинотеатры всех подряд, выглядит в буквальном смысле отвратительно, сложно чего-то ждать от самой картины. В трейлере нет ни одного смешного эпизода, в фильме, судя по зрительской реакции, — тоже.

ЭЛИЗАБЕТТАУН
Elizabethtown

С 17 ноября

Режиссер: Кэмерон Кроу
Лица: Орландо Блум, Кирстен Данст, Сьюзан Сэрандон, Джессика Биль, Алек Болдуин

О чем: История, которую сам режиссер называет «основанной на своей биографии», повествует о яппи, в один прекрасный момент оказавшемся у разбитого корыта. Кошмарный факт того, что придуманная героем Орландо Блума модель кроссовок не пользуется популярностью, усугубляется еще и расставанием с любимой девушкой. В довершение этого Блума увольняют с работы, а безжалостный телефон сообщает о смерти отца. На похороны приходится ехать в маленький городок Элизабеттаун. Уже по дороге туда, в самолете, Блум забывает обо всех навалившихся бедах, знакомится с очаровательной стюардессой и замечает, что жизнь начинает меняться к лучшему.

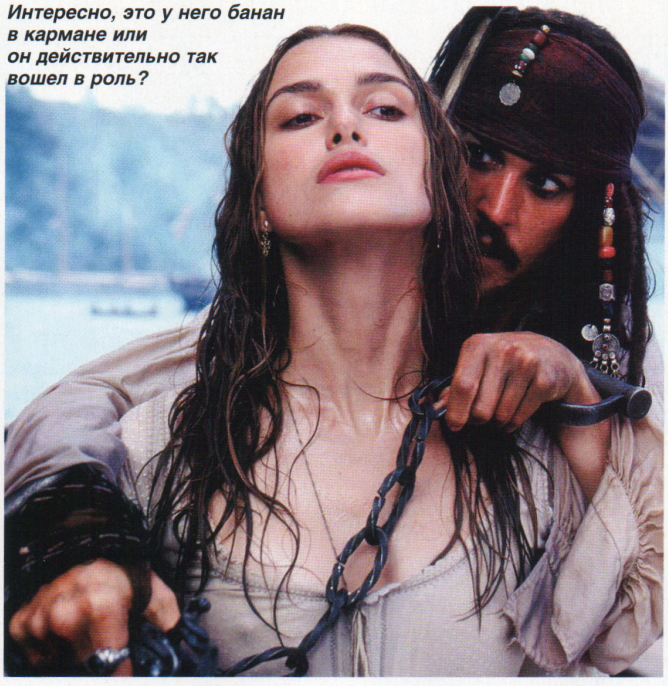
Жизнь меняется к лучшему, только когда кто-то умирает.

Зачем смотреть: Уже было множество фильмов о том, как успешный в прошлом человек терпит фиаско и волею судеб находит настоящего себя лишь в какой-нибудь случайной деревушке. Подобные картины выходят по несколько раз в год и уже давно не пользуются популярностью, в основном из-за однообразия. Кэмерон Кроу попытался привлечь зрителя «биографичностью» фильма и модными актерами. Судя по тому, что фильм показал худшие стартовые сборы в карьере режиссера, да и актеров тоже, зрители в очередной раз по-станиславски провозгласили: «Не верю!»

АРТУР ЦИЛЕНКО

ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ: ПРОКЛЯТИЕ «ЧЕРНОЙ ЖЕМЧУЖИНЫ»

Режиссер: Гор Вербински
Лица: Джонни Депп, Кира Найтли, Орландо Блум, Джеффри Раш
Дистрибьютор: Видеосервис



Интересно, это у него банан в кармане или он действительно так вошел в роль?

Ботаники Карибского моря. Они же географы...

О чем: «Экранизация аттракциона» — звучит довольно глупо, но кто мог подумать, что получится весьма достойное зрелище? Фильм вышел куда более развлекательным, чем кукольное шоу в Диснейленде. Яркие персонажи — а вернее, яркий персонаж Джека Воробья — поднимают картину на уровень, отличный от обыкновенного приключенческого боевика. Многие сюжетные ходы и шутки уже изъедены молью вдоль и поперек, но Деппа не зря номинировали на «Оскара» — он один заставил фильм сверкать. Большинство критиков предлагают посмотреть фильм «только ради Деппа», и мы в данном случае — не исключение.

Особенности издания: Издание полностью идентично 2-дисковому «специальному», вышедшему ранее, отличие лишь в третьем DVD с дополнительными материалами. Изображение и звук близки к идеалу, диск с фильмом вполне можно использовать в качестве тестового, проверяя и настраивая домашний кинотеатр любого уровня. Дополнительные материалы с прошлого раза не изменились: аудиокомментарии создателей фильма, рассказы о съемках, интерактивная история пиратства, галерея «пиратского искусства», пираты в парках Диснея, дневники продюсера и пирата, коллекция смешных дублей, корабельный журнал, 19 удаленных сцен. Третий, эксклюзивный диск может похвастаться многочисленными видеоматериалами: «Джек Воробей», «Барбосса», «Созданный, чтобы взлететь на воздух», «Трудно быть обезьяной», «Внимание, мотор!» — три короткометражки, снятые на площадке «Пиратов», «Трудности перевода» — примеры дубляжа из разных стран, «Пираты в карандаше» — создатели фильма высказываются об оригинальном аттракционе, «Мертвые не кусаются» — история создания аттракциона, «Компьютер на службе режиссера». Список, мягко говоря, внушительный.

Фильм: ★★★★☆

Издание: ★★★★★

Типа, это Доктор Ватсон и Шерлок Холмс XXI века.

МУЖСКОЙ СЕЗОН: БАРХАТНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Режиссер: Олег Степченко
Лица: Алексей Кравченко, Алексей Петрухин
Дистрибьютор: Первая Видеокомпания

О чем: Диалоги — из детских сценариев «под Тарантину», монтаж в стиле «я знакомлюсь с Adobe Premier — напихаю-ка побольше эффектов», невнятная американизация всего подряд... люди, знакомые с отечественным кинематографом, тут же узнают стиль Олега Степченко. Человек, снявший нечто среднее между галлюциногенной феерией и мусоропроводом («$матывай Удо4ки») представляет нашему вниманию свою новую работу — рассуждение о наркотиках и обществе. Жаль, что такая серьезная тема получила подобную реализацию. Вряд ли кто-нибудь, кроме режиссера, считает фильм глубоким и вдумчивым, а актерам, понятное дело, нужно отрабатывать контракт и деньги. В конце концов, Уве Болл тоже умудряется сделать из прекрасных артистов и интересных сюжетов неаппетитное месиво. Всего за год Степченко стал в какой-то мере идолом для молодых кинематографистов России. Благодаря ему они верят, что в нашей стране продюсеры способны дать огромные деньги на любой «творческий» отброс.

Особенности издания: Диск, в отличие от фильма, выполнен на весьма достойном уровне. Изображение отличается пониженной резкостью, но это, похоже, режиссерская задумка. Небольшие дефекты кодирования совсем не портят общего впечатления, а в остальном картинка практически не вызывает нареканий. Звуковые дорожки только русские, DD 5.1 и DD 2.0 — свое дело они выполняют неплохо, не демонстрируя каких-то особых откровений. Дополнительно на диске находятся: фильм о фильме, фильмографии создателей и рекламный ролик.

Фильм: ★☆☆☆☆

Издание: ★★★☆☆

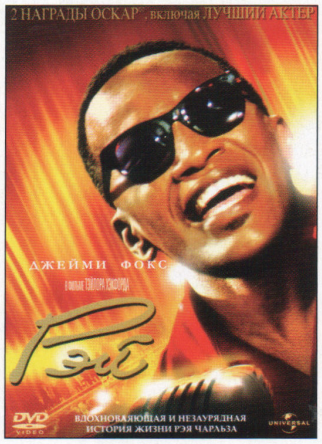
DVD ДОМАШНИЙ КИНОТЕАТР

АРТУР ЦИЛЕНКО

Диски любезно предоставлены магазином Пурпурный Легион Новокузнецкая, д.1, тел. (095) 953-4652, 953-4689. www.plegion.ru

РЭЙ

Режиссер: Тейлор Хэкфорд
Лицо: Джейми Фокс
Дистрибьютор: Universal



О чем: Биографическая картина о слепом музыканте включает в себя все, что положено в данном случае: бесконечные расистские темы, бьющие через край «замечания» про слепоту и много хорошей музыки. Стандартный рецепт художественной биографии разбавлен прекрасной игрой Джейми Фокса, заслужившего «Оскара». Можно неоднозначно относиться к поднимаемым в фильме темам, но таланты композиторов и актеров не поддаются сомнению.

Особенности издания: Представлены 2 версии: стандартная и полная. Изображение четкое и насыщенное, а высочайшая детализация и контрастность просто поразительны. Из доступных звуковых дорожек предпочтительней выглядит оригинальная, английская DD 5.1: речь четкая и разборчивая, музыка — «на отлично». Русская DD 5.1 проигрывает во многом. Портит впечатление гулкость и смазанность звука, а талант Фокса неспособен произвести должного впечатления с русским дубляжом. Дополнительно: аудиокомментарии режиссера, продублированные субтитрами и доступные только в стандартной версии фильма. Предлагается вставить второй диск, но издание-то однодисковое…

Фильм: ★★★½☆

Издание: ★★½☆☆

УБИТЬ ПРЕЗИДЕНТА. ПОКУШЕНИЕ НА РИЧАРДА НИКСОНА

Режиссер: Нильс Мюллер
Лица: Шон Пенн, Наоми Уоттс
Дистрибьютор: DVD Magic

О чем: Часто незаметные фильмы выходят в ограниченный кинопрокат, а потом — на видеоносителях. Многие из них нравятся критикам и тем зрителям, которым удается посмотреть картину. Остальные же и не подозревает о существовании такого фильма, даже если в нем были задействованы ярчайшие актеры. Так и в этом случае: мало кто знает о картине, где Шон Пенн и Наоми Уоттс разыгрывают яркую драму, основанную на реальных событиях и имеющую множество параллелей с реальным миром.

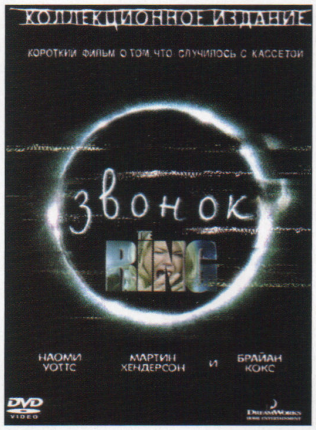
Особенности издания: Издание, достойно представляет картину. Изображение несколько темновато, но в целом жаловаться не на что. А вот звуковые дорожки разочаровывают. Русский DD 5.1 и DTS снабжены закадровым переводом, и «голос» Шону Пенну подобрали чудовищный. Но специфика фильма не предоставляет сложностей для звуковой системы, а оригинальная DD 5.1 дорожка позволит насладиться игрой актеров без переводческих помех. Дополнительно: «Создатели и исполнители», фильм о фильме, рекламные ролики, фотогалерея, удаленные сцены.

Фильм: ★★★★☆

Издание: ★★★☆☆

ЗВОНОК

Режиссер: Гор Вербински
Лицо: Наоми Уоттс
Дистрибьютор: Universal



О чем: Общепризнанно удачная американизация знаменитой японской «ужасной» серии. Казалось, что японские народные сказки про девушек с пустыми взглядами невозможно перенести на неазиатскую почву, но каким-то образом Гору Вербински удалось сохранить и атмосферу, и напряжение оригинального фильма. А европейские и американские лица в кадре заставляют зрителя чувствовать себя увереннее в мире, создаваемом картиной, ближе к событиям, происходящим там, понимать персонажей и сопереживать.

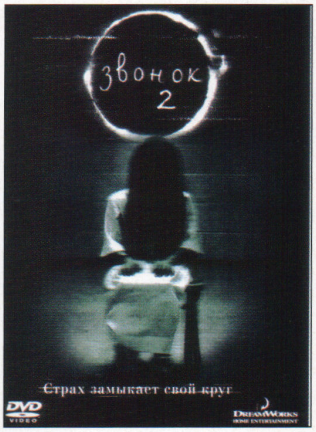
Особенности издания: Странное издание — почти такое же, как сам фильм, со своими странными особенностями. Начинаются они со звуковых дорожек, где русская DD 5.1 оказывается ярче английской. Оригинальная — гулкая и блеклая, а русский дубляж приятно удивляет. Недостаточно резкое, но, в целом, прекрасное изображение можно списать на режиссерское «видение» фильма. Странности продолжаются в разделе с дополнительными материалами — обещанных «коллекционных» дополнений на диске нет в принципе. Из доступного — только фильм о кассете и рекламный ролик «Поймай меня, если сможешь». Разочарованию нет предела.

Фильм: ★★★★☆

Издание: ★★½☆☆

ЗВОНОК 2

Режиссер: Хидео Наката
Лицо: Наоми Уоттс
Дистрибьютор: Universal



О чем: На вторую часть американского ремейка был ангажирован режиссер оригинальных, японских «Звонков». Зачем — неизвестно, но факт остается: Наката не только не привнес в фильм азиатский колорит и атмосферу оригинала, но и убил все то, что выделило первый американский «Звонок» среди прочих «ужастиков» и «переделок». Возможно, режиссер хотел угодить сразу всем, но мы знаем, что получается в таких случаях. Вместо американской или азиатской специфики — плоский, невнятный и небрежный фильм, провалившийся в прокате.

Особенности издания: В отличие от первого «Звонка», данное издание преподносит только приятные сюрпризы. Изображение лучше, чем в первой части: заметно выше четкость и гораздо богаче детализация. Английская DD 5.1 дорожка в данном случае вышла удачнее русского дубляжа — на ее фоне русский DD 5.1 звучит просто картонно. Дополнений даже больше, чем анонсировано на обложке диска: «Кружки» — стильная короткометражка по мотивам «Звонков», «Воображение в фокусе», создание «Звонка 2», «Самара: от глаза до иконы», «Преследование «Звонка 2», удаленные сцены, рекламные ролики.

Фильм: ★★☆☆☆

Издание: ★★★★½

АЛЕКСАНДР САДКО

Испокон веков люди мечтают, чтобы у них все было, и им за это ничего не было. До появления Интернета так называемые «нетрудовые» доходы нередко сопрягались с криминалом, а следовательно — с риском. Сеть позволит сколотить небольшой капитал законно и с минимумом усилий — вам даже не придется покидать любимого кресла. Сегодня мы рассмотрим лишь несколько из десятков и сотен способов заработать в Интернете.

Кто не работает, тот ест!

ДЕНЬГИ ЗА ПОЧТУ

Существует огромное количество компаний, готовых оплачивать вам чтение их писем. Таким образом различные организации делают рекламу своим клиентам: каждое письмо содержит ссылку на какой-либо ресурс, которую обязательно нужно активировать, иначе чтение не засчитают. Все «почтовые спонсоры», разумеется, иностранные, ибо любое отечественное агентство подобное расточительство сочтет идиотизмом. Платят за одно письмо, увы, немного. www.allcommunity.com, например, предлагает один-три цента в зависимости от того, кто прочитал послание — сам пользователь или человек, пришедший на сайт по его ссылке, так называемый «реферал». Оплата «трудов» производится чеком до пятого числа каждого месяца при условии, что на счету не менее сотни у.е. www.affiliatetracking.com готова высылать чеки раньше — по накоплении всего тридцати баксов, да и за одно письмо предлагает сразу пять центов. Похожие условия у www.earningforce.com: от двух до пяти центов за письмо и чеки на двадцать пять у.е. Все названные компании работают с Россией, однако письмами не заваливают, так что если желаете всерьез заняться таким «бизнесом», регистрируйтесь сразу на нескольких сайтах.

ДЕНЬГИ ЗА СЕРФИНГ

Чтение почты за деньги — наименее прибыльный «сетевой бизнес». Совсем другой уровень доходов предлагает «серфинг». Здесь уже нет писем, ссылки сменяют друг друга в специальном окошке, не пропадающем с вашего рабочего стола (окошко — часть небольшой программы, которую предоставляет компания). Каждый переход по ссылке фиксируется и приносит очки, их курс всегда можно узнать на сайте «работодателя». www.rus-surf.net — отечественная компания, а потому сотрудничать с ней вдвойне приятно. Никаких валютных чеков — только рублевые почтовые переводы от трехсот рублей! Однако больший доход сулят, конечно, западные организации. На серфинге для www.cashfiesta.com можно зарабатывать порядка одного бакса в час (!), при этом размер чека вы устанавливаете сами. На www.spedia.net доходы скромнее: порядка пятидесяти центов за шестьдесят минут, и минимальный размер чека — тридцать долларов, зато Spedia — один из старейших игроков «сетевого рынка».

ДЕНЬГИ ЗА БАННЕРЫ

Один из самых популярных методов раскрутки сайтов — баннерный. Вы размещаете на своей странице значки со ссылками на другие сайты. За каждого пришедшего от вас пользователя «другие» платят в твердой валюте. Наглядный пример — www.raskrutim.ru. Там же возможна обратная услуга — за скромную плату повысить посещаемость вашего сайта. Все расчеты — через WebMoney.

Какой бы способ вы не выбрали, помните — совсем бездельничать не получится. Главное достоинство работы в Интернете — возможность совмещения ее с любым другим видом деятельности, особенно если по долгу службы вы много времени проводите в Сети.

НОВОСТИ

ПРОДАЮТСЯ ПИКСЕЛИ, НЕДОРОГО!

WWW Британский студент «заработал» более двухсот тысяч долларов за один месяц, затратив при этом минимум усилий и времени. Двадцатиоднолетнему Алексу Тью не хватало тридцати семи тысяч долларов для поступления в вуз, и предприимчивый молодой человек решил «приподняться» на продаже... пикселей! Двадцать шестого августа текущего года юноша открыл сайт www.milliondollarhomepage.com, на котором любой желающий всего за доллар может приобрести один пиксель. Всего на странице миллион пикселей. Продав к первому октября более двухсот тысяч «квадратиков», Алекс значительно улучшил свое материальное положение. Что заставляет людей платить за столь странный товар — загадка, но в России уже появились последователи британца. Аналогично устроенный www.milliondollarhomepage.ru продает пиксели всего по рублю за штуку. На начало октября русские дельцы реализовали уже восемнадцать тысяч клеточек. Британец на копирование его идеи не обижается, полагая имитацию одной из форм лести.

С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, ДЕДУШКА ЭМО!

WWW Президент Таджикистана Эмомали Рахмонов в свой пятьдесят третий День Рождения получил новомодный подарок — собственный сайт. Впрочем, сам глава государства не занимается наполнением ресурса, а возможность ознакомиться с фотогалереей, графиком работы президента и другими интересными материалами нам обещал его пресс-секретарь. К сожалению, www.prezident.tj пока функционирует очень нестабильно: периодически «падает» и не открывается в русско- и англоязычных вариантах.

ЭМИНЕМ НЕ ХОЧЕТ БЫТЬ ЗВОНКОМ

WWW Какой владелец мобильника не любит скачивать из Интернета новые мелодии звонка? Тот, который сам их пишет! Адвокаты знаменитого белого рэпера Эминема (в миру — Маршала Мэтерса) подают иски против компаний Cellus, FanMobile, Nextones.com, MyPhoneFiles и MatrixM, якобы незаконно превращающих хиты певца в мобильные мелодии. Если Эминем выиграет дело, подобные процессы потекут рекой, ведь в рингтоны ежедневно попадают десятки песен сотен исполнителей.

МОБИЛЬНЫЕ КНИЖКИ

WWW Сетевая библиотека Максима Мошкова, еще толком не отстоявшая право на жизнь в классическом Интернете, штурмует Интернет мобильный. Этой осенью открылся сайт waplib.ru, попасть на которой может владелец любого мобильного телефона, поддерживающего WAP. Правда, в wap-зоне пока размещены лишь «демо-версии» тридцати тысяч книг, но и денег за их просмотр не берут. Впрочем, за пользование услугой WAP/GPRS вы оператору все равно заплатите.

АЛЕКСАНДР САДКО

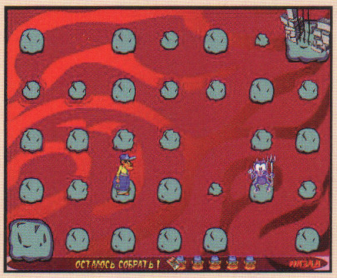
НЕ ЗВЕЗДИТЕ, А ТО УЛЕТИТЕ

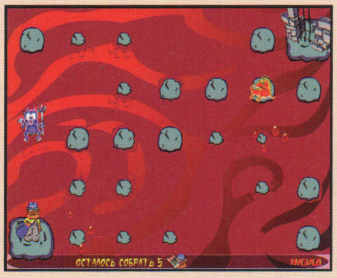
Выпуск получился в прямом смысле звездным. Мы предлагаем подборку игр и один flash-клип с настоящими знаменитостями в главных ролях. Децл, Бритни Спирс, даже Владимир Владимирович станут вам ближе и доступнее после знакомства с материалами рубрики.

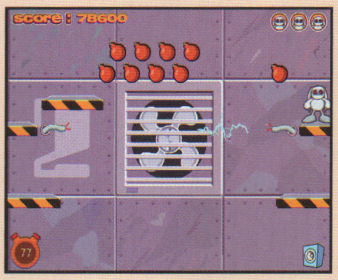
BRITNEY DRESS UP DOLL

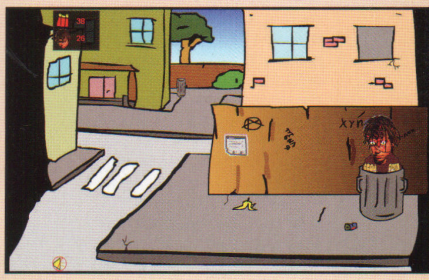
Поиграть можно на www.realdo-sug.ru/online/erotic/britney.html
Размер: 160 Кб

Как только не измываются над Бритни Спирс в Интернете: фотографии, анекдоты, пошлые истории. Теперь вот flash-игру придумали из разряда «одень Машураздень Машу», только вместо Маши — Бритни. Игра строго для взрослых, ибо раздеть фотографию певицы можно полностью. Все действо разворачивается под музыку милой барышни Спирс.









ДЖОННИ В ПРЕИСПОДНЕЙ

Поиграть можно на www.battles.ru/page.php?P=4&S=4&F=hell
Размер: 393 Кб

У Джона выдался тяжелый день. В мрачных, залитых лавой подземельях, откуда он обычно безнаказанно тырил золото и ценные бумаги, завелись черти. Теперь ему угрожает не только кипяток под ногами (камешки, по которым прыгает Джон, периодически тонут и всплывают), но и распоясавшаяся нечисть. Поможем бедолаге?

ПУТИН

Посмотреть можно на www.roja.ru/flash.view.83.html
Размер: 738 Кб

Сие творение flash-программирования не имеет отношения к играм. Это скорее клип с почти статичной картинкой, но каким текстом! Беззлобная песенка о славном президенте великой России в исполнении самого президента (!) вряд ли кого-то обидит, но развеселит, уверены, многих!

PANIK IN CHOCOLAND

Поиграть можно на flashzone.ru/s/flash-games/view/panik/
Размер: 504 Кб

Некто стибрил весь шоколад из шоколадной страны. Ушастому зайцу в очках выпала честь вернуть сладости на Родину. Для этого необходимо «отпрыгать» все уровни, собрав взрывчатку и не попавшись злодейской технике. Приятная ритмичная музыка прилагается.

DECL'S KILLER

Поиграть можно на www.realdo-sug.ru/online/strelba/deckil.html
Размер: 144 Кб

Вы не любите Децла? Нет, вы ненавидите Децла! Децл сводит вас с ума, вы сатанеете при одном его виде! Decl's Killer — реальный способ выпустить пар. Физиономия низкорослого рэпера появляется и исчезает в разных уголках нарисованного дворика. Задача — подстрелить певца. Фанатам Децла к просмотру не рекомендуется.

XS MAGAZINE рекомендует

ВЫБОР XS MAGAZINE

Fahrenheit

Игра для PC

Как фильм прерывается рекламой, так геймплей Fahrenheit прерывается экшн-вставками. Разминка для пальцев, встряска, небольшая шоковая терапия. Но даже здесь игра старается обеспечить максимальный комфорт пользователю. Требуется: не зевать, быть внимательнее, и успевать набирать простенькие комбинации клавиш. Щадящий режим. Удел игрока в современном мире – быть не участником, но зрителем.

Killer7

Игра для GameCube

Killer7 – смелый эксперимент, участникам которого на время предлагают принять одно простое допущение. Сюжет, диалоги, интерфейс, саундтрек, озвучка, графика и даже сам процесс являются вторичными, по большому счету, необязательными элементами игры. Нам предлагают иметь дело с Концепцией, задуманной Художником изначально. Внешний вид упрощен до примитивизма, но с технической точки зрения практически безупречен.

ИГРА/ПЛАТФОРМА	ВЕРДИКТ	ОЦЕНКА
ACE COMBAT 5: THE UNSUNG WAR (Simulation) PS2	«Всего лишь очередная часть сериала». Рецензия в #6, 2005	★★★★☆
ACT OF WAR: DIRECT ACTION (RTS) PC	«В яркой цветной обертке нам пытаются всучить обыкновенную RTS а-ля Command&Conquer: Generals». Рецензия в #6, 2005	★★★★☆
ADVENT RISING (Action) PC, Xbox	«Претенциозный проект рухнул под тяжестью собственных амбиций и превратился в средненький боевик». Рецензия в #9, 2005	★★★☆☆
ADRENALIN SHOW (Racing) PC	«Своеобразное прочтение жанра. Удивляющее и неоднозначное». Рецензия в №11, 2005	★★★½☆
ALTERED BEAST (Action) PS2	«Хруст, треск, чавканье. Как в пятницу вечером в „Жигулях"». Рецензия в #6, 2005	★★★½☆
AREA 51 (FPS) PC, PS2, Xbox	«Бодро. Красиво. Линейно. Тупо». Рецензия в #7, 2005 ИГРА НОМЕРА	★★★★½
BATMAN BEGINS (Action) PS2, Xbox, GameCube	«Отличная концепция начисто загублена тотальной спешкой». Рецензия в #9, 2005	★★★☆☆
BATTLEFIELD 2 (FPS) PC	«Высокобюджетное милитари-шоу, ласкающее все виды нервных окончаний». Рецензия в #9, 2005 ИГРА НОМЕРА	★★★★☆
BLOODRAYNE 2 (Action) PC, PS2, Xbox	«Секс, кровь и рок-н-ролл». Рецензия в #10, 2005	★★★☆☆
BURNOUT REVENGE (Racing) PS2, Xbox	«Развитие идей серии Burnout, выполненное на высшем уровне. Живая классика!» Рецензия в #10, 2005	★★★★½

ИГРА/ПЛАТФОРМА	ВЕРДИКТ	ОЦЕНКА
CHAMPIONSHIP MANAGER 5 (Management) PC	«Фактически лишь альфа-версия потенциально сильной игры». Рецензия в #7, 2005	★★☆☆☆

ИГРА/ПЛАТФОРМА	ВЕРДИКТ	ОЦЕНКА
CITY OF HEROES (MMORPG) PC	«Если вы когда-то мечтали быть суперменом, вам сюда. Осторожно, оттуда сложно вернуться назад!» Рецензия в #9, 2005	★★★★★
CLOSE COMBAT (FPS) PC, Xbox	«Морпехи ушли завоевывать сердца игроков, но по дороге простудились и умерли». Рецензия в #7, 2005	★★★☆☆
CODENAME: PANZERS, PHASE TWO (RTS) PC	«Игры по Второй мировой нужно делать только так!» Рецензия в #10, 2005	★★★★☆

ИГРА/ПЛАТФОРМА	ВЕРДИКТ	ОЦЕНКА
COLD WAR (FPS) PC, Xbox	«Быть репортером радио „Свобода". С автоматом и антисоветской брошюрой». Рецензия в #10, 2005	★★★★☆
COLD WINTER (FPS) PS2, Xbox	«Крепкий такой боевичок, как фильмы с Ван Даммом в свое время». Рецензия в #8, 2005	★★★☆☆
CONKER: LIVE AND RELOADED (Action) Xbox	«Плюшево, кроваво, местами – умопомрительно смешно. Правда, один раз мы это уже видели». Рецензия в #9, 2005	★★★★☆
DAEMONICA (Adventure) PC	«Вся правда о допросе мертвых тел». Рецензия в №11, 2005	★★★☆☆
DARKWATCH (Action) PS2, Xbox	«Быть вампиром на Диком Западе куда интереснее, чем быть ковбоем». Рецензия в №11, 2005	★★★★☆
DEAD TO RIGHTS 2 (Action) PC, PS2, Xbox	«Крепкий во всех смыслах середнячок». Рецензия в #7, 2005	★★★☆☆
DEATH BY DEGREES (Action) PS2	«Недоэкшн, недостелс и недофайтинг в одном флаконе». Рецензия в #7, 2005	★★☆☆☆
DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING (Action) PS2	«Devil May Cry 3 не просто ураган, это потенциально одна из лучших экшн-игр 2005 года». Рецензия в #5, 2005 ИГРА НОМЕРА	★★★★★
DOOM 3: RESSURECTION OF EVIL (FPS) PC	«Патологически скучный сиквел к бестселлеру десятилетней давности». Рецензия в #6, 2005	★★★☆☆

КУПИТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

МУЗЫКА

Paul McCartney
Chaos And Creation In The Backyard
Умиротворенная, нежная и мудрая музыка. Идеальный саундтрек для романтического вечера с любимой.
Рецензия в #11, 2005
★★★★★

Depeche Mode
Playing The Angel
Слабым альбом не назовешь при всем желании. Просто есть такое слово – взросление.
Рецензия в #12, 2005
★★★★☆

The Rolling Stones
A Bigger Bang
Стержневой, настоящий, первородный, кристаллизованный рок-н-ролл. Бьющий гейзером драйв и животная сексуальность.
Рецензия в #11, 2005
★★★★★

РЕЦЕНЗИИ И РЕКОМЕНДАЦИИ

ИГРА/ПЛАТФОРМА	ВЕРДИКТ	ОЦЕНКА
DRAGON BALL GT (Action) GBA	«Добротной представитель жанра и ставшей уже классической манги». Рецензия в №11, 2005	★★★½☆
DUNGEON LORDS (RPG) PC	«Неплохое развлечение для ностальгирующих по Eye of Beholder, Ultima Underworld и им подобным». Рецензия в #7, 2005	★★★☆☆
DYNASTY WARRIORS 5 (Action) PS2	«Лучшего еще не придумали, но в то, что есть, играть уже не хочется». Рецензия в #7, 2005	★★★½☆
EARTH 2160 (RTS) PC	«Достойный преемник почти идеальной Ground Control II. По крайней мере, лучшего в 2005 году не было». Рецензия в #9, 2005	★★★★½
EMPIRE EARTH 2 (RTS) PC	«Имперостроительство нового типа длиною в четыре тысячи лет». Рецензия в #7, 2005	★★★★☆
ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING (Racing) PS2	«Красивый, но слегка недоработанный и излишне пафосный автосимулятор». Рецензия в #9, 2005	★★★½☆
EVIL DEAD: REGENERATION (Action) PC, PS2, Xbox	«Новый Evil Dead лучше старых двух. Фанаты должны быть восторге». Рецензия в №11, 2005	★★★½☆
FABLE: THE LOST CHAPTERS (RPG) PC, Xbox	«Эту игру так долго ждали PC игроки, что ее недостатки не имеют значения». Рецензия в №11, 2005	★★★★☆

ИГРА/ПЛАТФОРМА	ВЕРДИКТ	ОЦЕНКА
FANTASTIC FOUR (Action) PC, PS2, Xbox, GameCube, GBA	«Ориентированный исключительно на фанатов второсортный проект». Рецензия в #10, 2005	★★☆☆☆
FORZA MOTOSPORT (Racing) Xbox	«Ради одной только Forza вряд ли кто-нибудь купит Xbox». Рецензия в #7, 2005	★★★★½
GENJI (Action) PS2	«Отличные бои, чертовски грамотный дизайн в антураже феодальной Японии». Рецензия в №11, 2005	★★★★½

ИГРА/ПЛАТФОРМА	ВЕРДИКТ	ОЦЕНКА
GOD OF WAR (Action) PS2	«Если вы не разобьете геймпад, откручивая боссу голову, то отличное развлечение вам обеспечено». Рецензия в #6, 2005	★★★★☆
GTR: FIA GT RACING GAME (Racing) PC	«Комфортно играть можно только с рулем и педалями: регулировка «подачи газа» с клавиатуры – просто ювелирная работа!» Рецензия в #6, 2005	★★★★☆
GUILD WARS (MMORPG) PC	«GW – рай для самоутверждения инфантильных особей. Другого тут искать не стоит». Рецензия в #9, 2005	★★★★☆
HAUNTING GROUND (Survival horror) PS2	«Шикарная, хоть и чересчур эстетская игра, отлично знающая, как воздействовать на сердца, умы и сфинктеры людей». Рецензия в #7, 2005	★★★½☆
IMPERIAL GLORY (RTS/TBS) PC	«Нечто среднее между Rome: Total War и «Казаками 2». Рецензия в #8, 2005	★★★½☆
JADE EMPIRE (RPG) Xbox	«От новой (да-да, как нам и обещали!) игры Bioware мы ждали чуть большего. А получили KOTOR в Древнем Китае». Рецензия в #7, 2005	★★★★☆
JUICED (Racing) PC, PS2, Xbox	«Игра с характером. Для убежденных и понимающих автовладельцев». Рецензия в #8, 2005 ИГРА НОМЕРА	★★★★☆
KESSEN III (RTS) PS2	«Красочный эпик о гражданской войне в Японии». Рецензия в #7, 2005	★★★★☆
KILLER7 (Action) PS2, GC	«Самый смелый за долгие годы эксперимент в игровой индустрии». Рецензия в #10, 2005	★★★★☆
LEGO STAR WARS (Action) PC, PS2, Xbox	«Самая отвязная игра по мотивам Star Wars». Рецензия в #8, 2005	★★★★☆
LINEAGE 2: CHAOTIC CHRONICLE (MMORPG) PC	«Для любителей бесконечной прокачки. Реализация последней – идеальна». Рецензия в №11, 2005	★★★½☆

MASSIVE ASSAULT: РАСЦВЕТ ЛИГИ (Strategy) PC	«Умная, сложная и разнообразная пошаговая стратегия – практически эталон жанра». Рецензия в #5, 2005	★★★★½

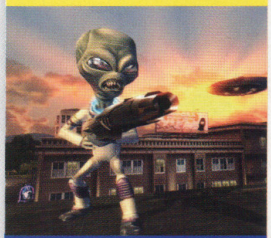
ВЫБОР XS MAGAZINE

Ninja Gaiden Blake

Игра для Xbox

Разработчики добавили несколько десятков одиночных миссий, не имеющих отношения к сюжетному режиму. Сказать, что они хороши – не сказать ничего. Team Ninja просто превзошла саму себя. Вообще, если есть на свете игра, которую стоит купить и пройти дважды, то это именно Ninja Gaiden. Шедевр такого масштаба за $30 – настоящий подарок судьбы.

Замочи всех людей!



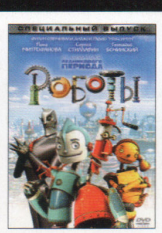
Игра для PlayStation 2

Крипто, главный герой «Замочи всех людей!», – большеголовый, глазастый, серый, рахитично сложенный представитель инопланетной расы. Он прилетел на Землю на большой летающей тарелке, чтобы спасти своего предшественника, который попал к людям в плен. Тарелка, как водится, потерпела крушение, и теперь перед Крипто стоит цель – см. название игры. Здесь важно понимать одну хитрую вещь: детище Pandemic – это кич. Намеренный, злостный и ничем не прикрытый.

КУПИТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

DVD

Пираты Карибского моря: проклятие «Черной Жемчужины»
Большинство критиков предлагают посмотреть фильм только ради Деппа, и мы в данном случае – не исключение.
Рецензия в #12, 2005
★★★★★



Роботы
Звук на всех треках очень упругий и напористый, эталонная детализация создает потрясающе объемную картину. На десерт можете побаловать себя огромным количеством интересных дополнений.
Рецензия в #11, 2005
★★★★½

38-я параллель
Изумляет подход, когда режиссер буквально «размазывает» правду жизни зрителю по лицу.
Рецензия в #10, 2005
★★★★½

РЕЦЕНЗИИ И РЕКОМЕНДАЦИИ

ВЫБОР XS MAGAZINE

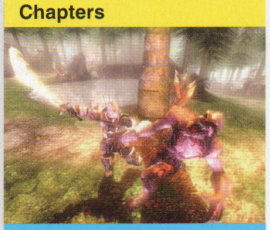
Genji

PS2

Незабываемая игра

Японская история – бесконечный кладезь игровых сюжетов про красавцев-героев, сражавшихся с бесчисленными легионами Тьмы. Ранее было достаточно одного харизматичного персонажа с ярким историческим прошлым, и игра расходилась миллионными тиражами. Теперь такие трюки не проходят. Приходится как-то изворачиваться. Появилась необходимость делать игры для всех: идеальные с точки зрения баланса, безупречно красивые, продуманные до мелочей по части сюжета. Такие, как Genji.

Fable: The Lost Chapters



PC

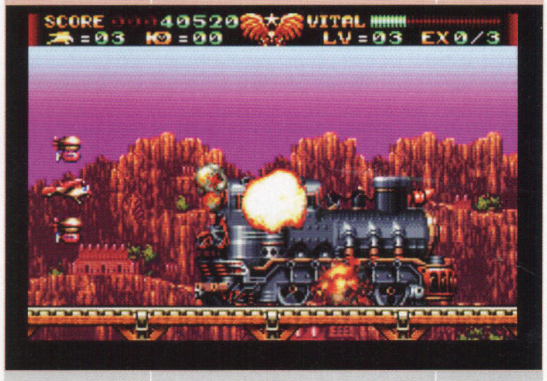
Xbox

Хорошая игра, в которую никто не будет играть

Вы начинаете играть розовощеким сорванцом, а заканчиваете почтенным старцем со стильной лысиной. Чем старше становится спаситель всея Отечества, тем больший отпечаток на него налагает выбранный путь развития. Решили бить неприятельские рожи дубьем – получите по всему телу красивые шрамы и фигуру формата «бык на анаболиках». Увлеклись волшбой – субтильное телосложение, ранняя старость и проблемы с потенцией.

ИГРА/ПЛАТФОРМА	ВЕРДИКТ	ОЦЕНКА
MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT (FPS) PS2, GC, Xbox	«Больше действия, больше динамики, больше трудностей – формула успеха Electronic Arts». Рецензия в #9, 2005	★★★½☆
METALHEART: ВОССТАНИЕ РЕПЛИКАНТОВ (RPG) PC	«Игра, создававшаяся фанатами для фанатов. Результат очевиден». Рецензия в #9, 2005	★★★☆☆
MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION (Racing) PS2, Xbox	«Возможно, лучшая аркадная стритрейсерская игра, которую вы можете найти для своей консоли». Рецензия в #7, 2005	★★★★½
MORTAL COMBAT: SHAOLIN MONKS (Action) PS2, Xbox	«Тренажер для снятия напряжения после тяжелого дня. Не вызывает привыкания». Рецензия в №11, 2005	★★★★☆
MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 3 (Racing) PC, Xbox	«Серийный убийца пары недель свободного времени». Рецензия в №11, 2005	★★★★☆
NHL 2006 (Sports) PC, GameCube, PS2, Xbox, Xbox 360	«Локаутов здесь не бывает. Каждый год – новая NHL. И вам придется с этим смириться». Рецензия в №11, 2005	★★★★☆
OBSCURE (Action) PC, PS2, Xbox	«Довольно симпатичный сборник жанровых штампов многолетней давности». Рецензия в #7, 2005	★★★☆☆
PARIAH (FPS) PC, Xbox	«Зевотное сказание о приключениях молодого врача-инфекциониста». Рецензия в #8, 2005	★★★☆☆
PREDATOR: CONCRETE JUNGLE (Action) PS2, Xbox	«Перед нами не хищник, а пресмыкающийся мелкотравчатый». Рецензия в #8, 2005	★½☆☆☆
PSYCHONAUTS (Action) PC, PS2, Xbox	«Лучший платформер 2005 года». Рецензия в #8, 2005	★★★★½
187 RIDE OR DIE (Racing) PS2, Xbox	«Простая идея вылилась в интересное дополнение, и подзабытый жанр обрел новое лицо». Рецензия в #10, 2005	★★★★☆
RESIDENT EVIL 4 (Action\horror) GameCube	«В RE4 много экшна. Жесткого, брутального, мясного экшна!» Рецензия в #6, 2005 ИГРА НОМЕРА	★★★★★
RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2 (Action/Adventure) PS2	«Стандартное дополнение с новыми уровнями, так похожими на старые». Рецензия в №11, 2005	★★★½☆

ИГРА/ПЛАТФОРМА	ВЕРДИКТ	ОЦЕНКА
RISING KINGDOMS (RTS) PC	«Ностальгия – ключевая фраза при определении своего отношения к Rising Kingdoms». Рецензия в #9, 2005	★★★☆☆
SHIN MEGAMI TENSEI: NOCTURNE (RPG) PS2	«Поиграть, почитать, задуматься». Рецензия в #8, 2005	★★★★☆
SILENT HUNTER 3 (Simulation) PC	«Silent Hunter 3 – это Silent Hunter 2, улучшенный на 200%». Рецензия в #6, 2005	★★★★½
SQUADRA CORSE ALFA ROMEO (Racing) PC, PS2, Xbox	«Машина-мечта всего советского поколения. Теперь доступна». Рецензия в #8, 2005	★★★☆☆
STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH (Action) PS2, Xbox	«Игра, рассчитанная скорее на ненавистников «Звездных войн», чем на их поклонников». Рецензия в #7, 2005	★★½☆☆
STEEL EMPIRE (Scroller) GBA	«Классическая головная боль для тех, кто помнит, что такое «скроллер». Рецензия в №11, 2005	★★★½☆



ИГРА/ПЛАТФОРМА	ВЕРДИКТ	ОЦЕНКА
STILL LIFE (Quest) PC, Xbox	«Настоящие приключения для всех потенциальных сыщиков». Рецензия в #7, 2005	★★★★½
STOLEN (Stealth action) PC, PS2, Xbox	«Stolen – чудовищно неухоженная игра. Интуитивно непонятный интерфейс здесь сочетается с такой дикостью, как пустой readme-файл». Рецензия в #6, 2005	★★★☆☆
STRONGHOLD 2 (RTS) PC	«Stronghold 1.5». Рецензия в #7, 2005	★★★☆☆
SUDEKI (RPG) PC, Xbox	«Невыдающаяся, неприметательная, но все-таки – игра. Способна развлечь. Увлечь – вряд ли». Рецензия в #7, 2005	★★★☆☆
SUPREME RULER 2010 (Strategy) PC	«Пособие для кандидатов в президенты (название страны)». Рецензия в #8, 2005	★★★★☆
SWAT 4 (Action) PC	«Идеальная операция проходит без стрельбы. Любителям пошуметь – в другой зал». Рецензия в #6, 2005	★★★★½

КУПИТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ ОБОРУДОВАНИЕ

M-Audio Keystation 49e
«Мажорная» клавиатура от «мажорного» производителя с легким вкраплением «минорных» особенностей. Рецензия в #12, 2005
★★★½☆

ASUS Extreme N7800GTX
Фантастическая производительность. Столь мощного прорыва в скорости не было уже давно. Рецензия в #10, 2005
★★★★½

LG M173WA
Далеко не бюджетный "телемонитор" с достойными характеристиками и еще более достойным качеством изображения. Рецензия в #12, 2005
★★★★☆

РЕЦЕНЗИИ И РЕКОМЕНДАЦИИ

ИГРА/ПЛАТФОРМА	ВЕРДИКТ	ОЦЕНКА
TEKKEN 5 (Fighting) PS2	«Кроме приятных сюрпризов (вроде троих с иголочки новых бойцов) Namco приготовила и парочку не слишком радостных». Рецензия в #6, 2005	★★★★☆
THE BARD'S TALE (RPG) PC, Xbox, PS2	«Самая смешная игра 2005 года. И вместе с тем – самая тупая». Рецензия в #9, 2005	★★★½☆
THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION (Action) PS2, Xbox, GameCube	«Ознаменование ренессанса эпохи топтания и разрушения. Давно пора». Рецензия в №11, 2005	★★★★☆
THE MATRIX ONLINE (MMORPG) PC	«Даже фанаты «Матрицы» убегают из игры». Рецензия в #8, 2005	★★½☆☆
THE SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE (Simulation) PC	«Мещанство и бездуховность». Рецензия в #8, 2005	★★½☆☆
TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT (Action) PS2, Xbox, GameCube	«Третья TimeSplitters пытается взять свое отличным кооперативным режимом, замечательной графикой и смешным до истерики сюжетом». Рецензия в #6, 2005	★★★★☆
TRACKMANIA SUNRISE (Racing) PC	«Гонки по вертикали. Головокружительно!» Рецензия в #8, 2005	★★★★½
WORMS 4: MAYHEM (Strategy) PC, PS2, Xbox	«Еще одна попытка Team 17 сделать смешно в трех измерениях». Рецензия в #10, 2005	★★★½☆

WRC: RALLY EVOLVED (Racing) PS2	«Стагнация сериала налицо, однако это не мешает ей быть достойной игрой». Рецензия в №11, 2005	★★★☆☆
XENOSAGA EPISODE II: JENSEITS VON GUT UND BOSE (RPG) PS2	«Как и ожидалось, самая странная RPG года. Жаль, что не выйдет в Европе». Рецензия в #7, 2005	★★★★½
XENUS: ТОЧКА КИПЕНИЯ (FPS) PC	«Колумбийская наркомафия по-украински. По совместительству – первая попытка замахнуться на GTA». Рецензия в #7, 2005	★★★½☆
БРИГАДА Е5: НОВЫЙ АЛЬЯНС (RTS) PC	«Хардкорные забавы старосветских господ». Рецензия в #10, 2005	★★★★☆

ИГРА/ПЛАТФОРМА	ВЕРДИКТ	ОЦЕНКА
БЛИЦКРИГ II (RTS) PC	«В буквальном смысле молниеносная война. Доступно даже ребенку». Рецензия в №11, 2005	★★★½☆
ВИВИСЕКТОР: ЗВЕРЬ ВНУТРИ (FPS) PC	«Немного опоздавший с выходом, но весьма добротный и атмосферный шутер». Рецензия в #10, 2005	★★★★☆
ЗАМОЧИ ВСЕХ ЛЮДЕЙ! (Action) PS2, Xbox	«Злободневный экшн. Именно такими и должны быть пародии». Рецензия в #10, 2005 ИГРА НОМЕРА	★★★★★
КАЗАКИ II: НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ (RTS) PC	«Игра про классическую войну, которая изучается военными и историками по сей день». Рецензия в #6, 2005	★★★★☆
КОЙОТЫ: ЗАКОНЫ ПУСТЫНИ (RTS) PC	«Умерьте горькую тоску по третьей части Fallout запоем из «Койотов». Рецензия в #7, 2005	★★★★☆
МАЗАТРАКЕРЫ 2: СВОБОДУ МАМОЧКЕ (Racing) PC, PS2, Xbox	«Большие гонки для небольших парней». Рецензия в #10, 2005	★★★★☆
МОР: УТОПИЯ (Adventure) PC	«Другая Игра, истинный арт-хаус». Рецензия в #7, 2005	★★★★☆
НИБИРУ: ПОСЛАННИК БОГОВ (Adventure) PC	«Перед нами привычная квестовая картинка. Псевдоисторический фон, наше время, обширная география». Рецензия в #6, 2005	★★★½☆
НОЧНОЙ ДОЗОР (RPG) PC	«Жирная лицензия, тощий результат». Рецензия в #10, 2005	★★★½☆
ПОГРАНИЧЬЕ (RPG) PC	«Неудавшаяся ролевая игра, периодически отказывающая даже в таком пустяке как запуск». Рецензия в #7, 2005	★★½☆☆
СЕРП И МОЛОТ (TBS) PC	«Самый лучший Silent Storm на сегодняшний день». Рецензия в #8, 2005	★★★★☆

СИСТЕМА ОЦЕНОК

ИГРА НОМЕРА — Закрытым голосованием редакция выбирает игру номера. Последнее слово всегда остается за главным редактором.

★★★★★	Живая классика!
★★★★☆	Достойно! Автор увлекся и сдал статью с опозданием.
★★★☆☆	Можно брать. Осторожно.
★★☆☆☆	Обозревателю пришлось доплачивать «за вредность», чтобы он в это играл.
★☆☆☆☆	Пациент кунсткамеры. Игровой андеграунд.

ВЫБОР XS MAGAZINE

NHL 2006

PC
GameCube
Xbox
Xbox 360

Лучшая игра по лицензии

Спортивные игры от Electronic Arts, и хоккейную серию в частности, критики любят обвинять во всех смертных грехах: недостаток реализма, похожесть игр между собой и даже, о ужас, невозможность сбить с ворот бутылочку с водой. Зря, между прочим, обвиняют. Три последние серии NHL на удивление разнятся. Если 2004-я была больше всего похожа на балет на льду, а 2005-я – на бойню с элементами хоккея, то последняя неплохо описывается словом «балаган». В позитивном его смысле.

Корсары III

PC

Долгожданная российская игра

«Корсары III» – игра в высшей степени необычная. В ней можно ничего не делать – то есть вообще ничего, абсолютно. Но игра все равно будет жить, в ней будет происходить масса самых разных событий. Это называется «живой мир». Даже если никакого мира на самом деле нет, а есть шестнадцать островов и четыре нации, склонные время от времени надирать друг другу седалища. Но и эти четыре нации зададут такое событийное наполнение, что останется сидеть перед монитором с офигевшей рожей.

КУПИТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

ГАДЖЕТЫ

Epson P-2000
Солидный, добротный цифровой фотоальбом. Спешащим за новомодными функциями и наворотами следует обратиться к аналогам.
Рецензия в #12, 2005
★★★½☆

ARCHOS GMINI XS 202
Ваша цифровая вселенная весом в 120 грамм.
Рецензия в #11, 2005
★★★★☆

COSONIC HTS-720MVI
Если домочадцы не разделяют вашей радости от мощной 5.1 системы, Cosonic поможет устранить эту бытовую проблему.
Рецензия в #11, 2005
★★★★☆

МедиаХауз
ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОГРАММЫ

КОМПАНИЯ «МЕДИАХАУЗ» И ЖУРНАЛ XS MAGAZINE ОБЪЯВЛЯЮТ КОНКУРС

Если ты считаешь, что в тебе спят непризнанные таланты генератора идей, гения инженерной мысли и монстра логики — не пропусти свой шанс!

Поможет тебе в этом креативная игрушка-головоломка «Заработало»!

Ты умеешь нестандартно мыслить?

Ты поражаешь окружающих находчивостью и интеллектом?

У тебя есть все шансы выиграть суперприз — приставку Sony PlayStation 2! А также подписку на журнал XS Magazine!

Прояви свои таланты, придумай самую гениальную и нестандартную конструкцию для игры «Заработало» — и приз твой!

Все необходимые материалы ты найдешь в игре!

Поторопись, в России немало гениев!

Ответы просим присылать не позднее 21 декабря по адресу concurs@mediahouse.ru с пометкой «Заработало».

Итоги будут опубликованы в февральском номере XS MAGAZINE!

GamePark®

Сеть специализированных магазинов видеоигр

Заходи и выбирай свое!

ЛУЧШИЕ КОНСОЛИ

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ...

СУПЕР НОВИНКА !!! PSP

6990
~~8500~~

Microsoft XBOX

6100
~~6900~~

PS2

4490
~~5100~~

NINTENDO DS™

4490
~~5100~~

GAME BOY ADVANCE

2900
~~3300~~

...а на сайте больше!
gamepark.ru

ЛУЧШИЕ ИГРЫ

(095) 142-56-65
(095) 142-55-35

gamepark.ru

гарантия, доставка, огромный выбор, низкие цены, кредит

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2001-2005 SkyRiver Studios.

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
Магазины сети "Чистый софт":
ТЦ"Меркадо", ул. Миклухо-Маклая д. 37;
ТЦ"Меркадо", Рязанский пр-кт 28.;
ТЦ "Черемушки", пав. 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56;
ТЦ "Буденовский", пав. А-2 пр. Буденого, 53, стр 2 ;
ТЦ "Горбушкин двор", пав. Б2-166, Багратионовский пр., 7, к. 3;
ТЦ "Твой Дом" этаж 2, 24 км. МКАД;
ТЦ "Перекресток", Дмитровское шоссе 13;
ТЦ "Семеновский", пав. Д-03, Семеновская площадь д. 1.
ул. Шоссейная, 11;
1-я ул. Энтузиастов,12а;
ул. Новый Арбат, 17;
ул. Профсоюзная д.128,кор.3;
м. Марьино ТК, пав.№19;
ул. Люблинская. 4а;
Беренгов пр, 8/1;
ул. М. Бирюзова, вл. 17;
Смольная,24,«а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
Ленинградский проспект дом 56/2;
Стратонавтов 9;
Бол. Якиманка 26. Дом игрушки;
Русаковская ул. 27 Дом книги в Сокольниках;
Новослободская ул. 16;
3-ий Добрынинский пер 3\5 кор 1;
Ленинский проспект д 62/1;
Руставели, 1;
Ломоносовский пр-кт 23;
Братиславская ул 13;
Новая Басманная 31 стр 1;
Ивана Франко 38 кор 1;
Ярославское шоссе д. 54;
Полянка д. 28;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект,16;
Марксистская д 3 (маг Планета);
Нижняя Красносельская 45 кв 41;
Ярцевская 19;
Земляной Вал д.2/50;
Сев. Бутово ул. Старокачаловская д. 16;
Овчинниковская наб. 22/24;
Ленинский проспект 89;
Зеленоград Панфиловский пр-кт корп 1106 Б;
Коровинское шоссе д.20 стр.1;
Нагорный бульвар д.4 к.1;
Аргуновская д4;
Ленинский пр-кт 146;
Ангарская ул. 26 кор 1;
Мясницкая ул 17;
Матвеевская ул 20 кор 1

Александров
Красный пер., 10

Астрахань
ул. Савушкина, 51;
ул. Советская, 36;
ул, Ульяновых, 3
ул.Украинская,3 «Перекресток»

Великий Новгород
ул.Большая Санкт-Петербургская д.6\11

Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»

Владивосток
ул. Жигур, 48;
ул. Русская, 46 «Планета»;

Владимир
ул. Дворянская, 10;
ул. Дворянская, 11;
Октябрьский пр-т, 47

Волгоград
пр. Ленина, 2-а

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Воронеж
Ленинский пр-т, 150 ТЦ "Пассаж";
ул.Кольцовская "Лаборатория Развлечений";
Остужевское кольцо "Лаборатория Развлечений"

Геленджик,
ул.Полевая, 33 "Компакт"

Губкин
ул. Дзержинского, 113

Дзержинск
ул. Гайдара, 61а

Днепропетровск
пр. Карла Маркса, 50;
ул. Московская, 1;
пр. Карла Маркса, 46;
ул. Харьковская, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Московская, 3;
ул. Ленина, 1-Б

Екатеринбург
ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»;
ул. Луначарского 49, «Титаник»;
ул.Радищева 4 магазин «Салон Тим»

Железнодорожный
ТЦ «Юнион» контейнер 71

Жуковский
ул. Гагарина, 24;
ул Лацкого, 1, цокольный этаж, «Матрица» ;
ул. Чкалова, 1

Ижевск
ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»

Иркутск
Чехова 19 «РемБытТехника»;
Ленина 15, «Знание»;
Фурье 8, «ВИД»;
Литвинова 17, «Торговый Комплекс»;
Киевская 2, «CD-Hit»;
Урицкого 13, «Силуэт»;
Партизанская 1, ТД «Hellen»;
Дзержинского 26, «ХобГоблин»;
Урицкого 1, «Детский мир»

Калининград
пл. Победы, 4;
торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Кирова, 7/47

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киров
ул. Московская, 11 «Орком»;
ул.К.Маркса, 129;
ул. Московская, 12;
ул. Пролетарская,17А;
ул.Воровского, 71

Киев
ул. Большая Васильковская, 54 «Сказка»

Клин
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь»

Кострома
Красные ряды, магазин «Al»;
ул. Советская 130

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск»

Луганск
ул. Советская, 88 «Протон»;

Лучегорск, Приморский край
4 м.р-н, «Адонис»

Лысьва
ул. Федосеева, 33

Махачкала
ул. М. Ярагского, 67

Миасс
пр. Октября, 31

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нарьян-Мар
ул. Ленина 23 В

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижний Новгород
ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»;
ул. Веденяпина, 7/9, м-н «Олимпиец»;
ул. Фильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»;
ул. Маслякова, д.5, Салон «Все для бухгалтера»

Новокузнецк
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»

Новосибирск
ул.Гоголя, 42 - «1С.Мультимедиа.Сибирь»

Норильск
ул. Богдана Хмельницкого, 17;
ул.Кирова, 29-4

Одесса
ул. Ленина, 32
ул. Ришельевская, 10 "Антошка"
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;
ул. Королева 120 ТЦ «Архитекторская»;
ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аэропортовский»

Омск
ул. Красный Путь, 9;
Торговый город, 3 радиоряд, 23 место
ул. Котельникова, 12
Первомайский рынок;
Панорама-Центр;
Кирова, 12

Орел
Красина, 1

Орск
ул. Краснознаменная, 64;

Павловский-Посад
ул. Кирова, 23

Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»

Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
ул.Ленина, 54. Магазин «Виктория»;
ул.Луначарского, 58
ул. Уинская, 13, ТД"Владимир"
ул. Борчанинова, 13, универсам "7Я"

Псков
ул. Яна Фабрициуса, 10

Пушкино, МО
Московский проспект,5

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. М.Горького, 143, 4-й этаж, Компания «Энджин»;
ул. Серафимовича, 53, Магазин «ИГРОПОЛИС»;
пр. Ворошиловский, 56 Магазин "ИГРОПОЛИС"

Самара
Московское шоссе, 28, магазин «Детский мир»;
Московское шоссе, 81А, ТЦ «Парк Хаус»;
ул. Стара Загора, 59, стр. 1, ТЦ «Старозагорский», секция 9;
ул. Стара Загора, 141, ТЦ «Энергия»;
ул. Победы, 131, ТЦ «Теремок»;
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», 2 этаж, секция 3;
ул. Ленинградская, 63, магазин «Ультра»;
ул. Георгия Димитрова, 7, ТЦ «Орбита»;
пр. Юных Пионеров, 146, книжный магазин «Метида»;
пр. Кирова, 48, ТЦ «Юность», цокольный этаж;
ул. Ульяновская, 18, ТЦ «Вавилон», секция 333

Саранск
ул. Пролетарская, 46;
ул. Большевистская 37/3;
ул. Советская, 65

Сочи
ул. Ленина, 88 «Сириус»

Северодвинск
ул. Плюснина, 11 ТЦ «Дружба»

Североуральск
ул. Молодежная, 10

С.-Петербург
ул. Седова, д.11
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Левашовский пр., 12;
ул.Гончарная, д.13 «ДиксиПро»;
ул. Марата д.8 «КЕЙ»;
ул. Пушкинская, 12, лит. А, пом 4-Н. «Лайт-Проджект»;
Московский пр., 2;
7-я линия Васильевского острова, д. 40
Большой пр-т Вас. о-ва, 68
Восстания, 13
Невский проспект, 35

Старый Оскол
мкр. Королева, 28а

Сургут
ул. Ленина, 13;
ул. Энгельса, 11, блок Б. «Диггер»

Тамбов
ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИСАЖ»

Тольятти
ул. Революционная, 60, книжный магазин «Метида»;
Приморский б-р, 22, помещение аптеки «Имплозия»

Томск
ул. Иркутский тракт д. 80/1;
ул. Красноармейская 135;
ул. Яковлева, 6;
ул. Иркутский тракт д. 118/1

Тюмень
ул. Республики, 62;
Червишевский тракт, д 23, ТЦ «Эльдорадо», 2-й этаж

Тында
ул. Кр. Пресня, 33

Уссурийск
ул. Некрасова, 252

Уфа
ул. Лесотехникума, 49, ТСК «Октябрьский»;
ул.50-лет СССР, 47 «Онлайн»;
пр. Октября, 137;
ул. Трамвайная, д. 2/3, ТЦ «Парус», 2-й этаж

Челябинск
ул.Российская, 281

Череповец
ул. Тимохина, 7, ТК «Фортуна»

Чусовой
ул. Чайковского, 8

Элиста
ул. Пушкина, 20

Якутск
ул. Орджоникидзе, 20, «Матрица»

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Чистый софт: ТЦ "Черемушки", пав.1Б-38 и 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ "Буденовский", пав. Б-5 пр. Буденого, 53, стр 2; ТЦ "Горбушкин двор", пав. В2-174, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ"Беляево", ул. Миклухо-Маклая, 37; Отдел в магазине "Мобайл центр", пр.Мира, 112; Отдел в магазине "Мобайл центр",бульвар Дм. Донского, 8.

Ашан: Пересечение МКАД с Осташковским шоссе, Пересечение МКАД с Калужским шоссе

М-Видео: Славянский б-р 13 стр 1, Декабристов ул. 12, 26-й км МКАД, Русаковская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр1-2, Пр-кт Мира, 91 корп.1, Автозаводская д.11, Чонгарский б-р д.3, корп.2, Маросейка д.6/8 с.1, Столешников пер д. 13/15, Люблинская д. 169, Никольская д.8/1, Бол. Черкизовская д.1, Измайловский вал д.3, Пятницкая д. 3

Партия: Волгоградский пр-кт. Д. 1, Калужская пл. д.1; Пресненский Вал д. 7, Земляной вал д.32/34, Мичуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д .118А, Брянская д.12, Солянка д.1, Комсомольский пр-кт 27, Ленинский проспект д70/11, Земляной вал 33, Мал. Черкасский пер 2/5, Долгоруковская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Уральская 1 А, Народного ополчения ул. 22/2

Премьер-Дивижн: «Торговый ряд «Басманный Дворик», ул Профсоюзная 19 ; павильон №5», ул. 13-ая Парковая д.27/4.

Формоза: Трехсвятительский переулок д.2, Сухонская д.7 а, Генерала Белова д.4, Шаболовка д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп.1, Авиамоторная дом 57

Цифра: Пл. Воровского 1, Пр-кт Буденого 53 ТД Буденовский И-5, Кировоградская ул., д 15, ТЦ «Электронный рай», пав.зп12к., Тверская 25/9

«ТД «Союз» Алексеевский, Мира пр-кт, 116 , Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГУМ, Красная пл., 3, Вешняки, ул. Вешняковская д. 20 А, Динамо, Ленинградский пр-кт, 33 А , Жулебино, Хвалынский б-р, 7/11 , Копейка, Мичуринский пр-т, 44, Магнит, Удальцова ул., 42 , Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронежская ул., 7 , Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул. 144 (Ядран), Никулино, Вернадского пр-кт, 86, стр. 2 , Перекресток, Алтуфьевское ш., 40 А , Рамстор, Каширское шоссе, 61, стр.2 , Ра мстор, Шереметьевская ул., 60 А, Рамстор, Новочеркасский б-р, д.41, с.4, Рамстор, Митинская ул., 53 , Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Ярцевская ул., 19 , Рамстор, Часовая ул, 13, Таганка, Верхняя Радищевская ул, 22, Текстильщики, Люблинская ул., 2, ЦУМ, Петровка ул., 2, эт. 6, Юпитер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1 , Столица, Кустанайская ул., 6, Крокус-Строгино, 66 км МКАД, Черемушки,Нахимовский пр-кт, 33/2, СМ - Квадрат, Диск, Ленинский д. 11, Столица Ключевая, АВ-Таганка, Мир Печати,